免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 合니다

3DM-SMV 小组

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.163

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年9月25日

页数：212页

今天的天气貌似不是很好。

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.163

走近业界

《最终幻想 零式》特别企划

特快专递

噗哟噗哟 20周年纪念版 NDS

火影忍者 疾风传 终极冲击（试玩版）PSP

太鼓之达人 携带版DX PSP

实况力量职业棒球2011 PSP

赠品



《大鼓之达人》和田咚纸模

研究中心

荣耀同盟 PSP

专题企划

掌机高达游戏探析回顾

卷首特报

香港PSV媒体试玩会

大陆独家报道

攻略透解

星际火狐64 3D 3DS

解放之剑 雷克斯 PSP

重庆中电电子音像出版有限责任公司

本辑特别关注

卷首特报
P4

Beyond the Specification
其他崭新功能
触る Touch 觸碰
掴む Catch 捕捉
なぞる Trace 指劃
押し出す Push 推
引っ張る Pull 拉

小编亲赴香港感受PSV魅力
三款试玩游戏妙趣横生

香港PSV媒体试玩会大陆独家报道

スターフォックス64 3D
STARFOX 64 3D

为维护宇宙和平，星际火狐再次出击！

攻略透解
P120
系统&战斗详解
全路线、全勋章制霸攻略

星际火狐64 3D 3DS

攻略透解
P130
系统详解
流程攻略

体验地上最强种族的再成长过程

解放之剑 雷克斯 PSP

专题企划
P84

掌机高达游戏探析回顾

方寸间的热血豪情，三十载的金属浪漫

卷首语

PSV真吊人胃口，既然召开试玩会，就该稍微透露一下具体发售日嘛，白菜等人跑完一趟香港回来可是意犹未尽，一脸“不爽”，具体感受如何就请看我们本辑的独家报道吧。另外这次截稿时刚好遇上深圳漫展，不能在周六日去凑热闹多少有点怨念，搞不好因此错失了与无数游戏MM们擦身而过的机会，“游侦小统”的取材啊……

酷洛洛

掌机王SP VOL.163



封面用图：魔法工厂4
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.163



本辑特别赠品
穿越金庸 魔幻江湖
2011最新给力武侠网游
——《鹿鼎记》限量公测礼包卡

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：重庆中电电子音像出版有限责任公司
设计组版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳市濠江实业有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年7月第一版
印　　次：2011年7月第一次印刷
印　　张：6.5
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年7月
定　　价：12元
ISBN 978-7-89476-669-4

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

卷首特报
香港PSV媒体试玩会大陆独家报道　4

掌机情报站
掌机情报站　8
游人望远镜　12
Lancer专栏　14
掌机销量榜　15

黄金眼
黄金眼　16
黄金眼REVIEW——战场的女武神3　18

三次元空间
NIkoli的谜题 美术馆　20
迈克尔·杰克逊 梦幻体验　22
极品飞车 亡命天涯　22
恶魔幸存者 超频　23
魔法工厂4　26
史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团　30
新 光之神话 帕尔蒂娜之镜　32
新·深爱　34
谜惑馆 回音之间　36
女生RPG 灰姑娘生活　38

前线狙击
重装机兵2 重装上阵　43
重力的眩晕（暂名）　46
忍道2 散华　50
仙境传说 光与暗的皇女　52
边境之门　56
战律之云　58
黑岩射手 游戏版　60
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G　62
机动战士高达 新基连的野望　65
官能昔话 携带版　70

新作拼盘
幻域战记 携带版　72
口袋妖怪卡片游戏玩法DS　73
流行音乐 携带版2　73
龙刻　74
公主小姐　74

特别教室
本辑赠品《太鼓之达人》和田咚纸模制作教程　75

CONTENTS 目录

走近业界
水晶神话的古代篇章《最终幻想 零式》特别企划 76

游戏文化频道
游戏平衡性的设置（下） 80

专题企划
掌机高达游戏探析回顾 84

特快专递
噗哟噗哟 20周年纪念版 95
火影忍者 疾风传 终极冲击（试玩版） 98
太鼓之达人 携带版DX 101
实况力量职业棒球2011 106

游戏一品轩
游戏一品轩 109

玩转NDS
烧录卡新闻站 113

玩转PSP
PSP软件学院 114

市场动态
掌机市场扫描 116
硬件短消息 118

攻略透解
星际火狐64 3D 120
解放之剑 雷克斯 130

研究中心
荣耀同盟 154

下崽工房
雷顿教授与奇迹假面 160
怪物猎人 携带版 3rd 160

专区地带
游戏万花筒 162
游俏小筑 166
游戏美图秀 170
经典主题乐园 172
轻松日语教室 174
新宿巴别塔 176
乙女风向标 178
游戏边缘地 180
iPhone进行时 182
如果爱，请深爱 184

掌门人
掌门人 186
FAQ电台 192
吐槽记事簿 194
小编寄语 196
交流空间 198

掌机王自由谈
窗前的你 200
玩家点评 203

其他
火热秘技 204
掌机游戏综合发售表 206
口袋光环 精彩内容导视 208

游戏索引

NDS	
公主小姐	74
哈利波特与死亡圣器 下	109
幻想宠物医院	111
口袋妖怪卡片游戏玩法DS	73
噗哟噗哟 20周年纪念版	95
心之可可珑	111
野营妈妈+爸爸	110
重装机兵2 重装上阵	43
PSP	
边境之门	56
绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片	110
怪物猎人 携带版 3rd	160
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	62、光盘
官能昔话 携带版	70
黑岩射手 游戏版	60、光盘
幻域战记 携带版	72
火枪手	111
火影忍者 疾风传 终极冲击（试玩版）	98、光盘
机动战士高达 新基连的野望	65、光盘
解放之剑 雷克斯	130、光盘
流行音乐 携带版2	73
龙刻	74
女神恋歌	光盘
荣耀同盟	154
实况力量职业棒球2011	106、光盘
太鼓之达人 携带版DX	101、光盘
我必须逃	112
无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道	光盘
仙境传说 光与暗的皇女	52、光盘
信长的野望 苍天录 威力加强版	光盘
幸运之杖2 湮没于时空的默示录	光盘
驯兽师与王子殿下 携带版	110
月华缭乱 浪漫	光盘
战场的女武神3	18
战律之云	58
最终幻想 零式	76、光盘
3DS	
NIkoli的谜题 美术馆	20
超级口袋妖怪大乱斗	光盘
恶魔幸存者 超频	23
极品飞车 亡命天涯	22
雷顿教授与奇迹假面	160
迈克尔·杰克逊 梦幻体验	22
谜惑馆 回音之间	36、光盘
魔法工厂4	26
女生RPG 灰姑娘生活	38
史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团	30
新 光之神话 帕尔蒂娜之镜	32
新·深爱	34
星际火狐64 3D	120、光盘
PSV	
忍道2 散华	50
未知海域 黄金深渊	5
小小大星球	6
重力的眩晕（暂名）	6、46

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

香港PSV媒体试玩会 大陆独家报道

文 白菜&纱迦&胧月 美编 澄香


■香港维多利亚湾美丽的海景。如果是晚上相信更加迷人，不过小编们可没有在香港体验超贵住宿费的打算。

2011年7月12日，本人白菜与《掌机王SP》的胧月，再加上《游戏机实用技术》的纱迦、胜负师与九兵卫，一同踏上了前往香港，参加PlayStation Vita（下文简称PSV）香港媒体试玩会的旅途。想来这种行文开篇的格式大家已经熟悉到咂舌的地步了，然而我却认为只有这种郑重的开篇方式才能够表达出我激动的心情。如果换做大家的初次香港之行就是去试玩新一代掌机的话，相信也会有同样感慨的吧。整天面对着PSV的文字报道，如今不仅能够一睹实机风采，还能自己把玩一番，对于无缘E3的掌机FANS来说这一天必然是纪念日啊。

上文废话了一堆，大家可以看作这是小编们路上交流的中心内容浓缩版。经过约3小时的长途跋涉，小编们屁颠屁颠来到了索尼电脑娱乐香港分部（以下简称SCEH）。虽然其他人都是轻车熟路，但我这个才进城的土包子一下子就被镇住了——看到走廊上四处挂着的PSV宣传图，此时我的内心才猛然飞跃起来：我真的就要摸到PSV了。一年多以前当我还是个普通读者的时候，又可曾料到一年之后，我竟然会站在这样一个地方，作为媒体的先锋，率先试玩PSV？在胧月拍肩之下，我如此感慨着。

在休息室里玩了玩PS3版的《街头霸王对铁拳》的试玩版，也看到了香港同行们的众生百态。不一会儿，一位漂亮的工作人员姐姐来为小编们说明了这次PSV发布试玩会的相关事项。姐姐长相甜美，操着一口流利的粤语，听得我等内陆居民一头雾水。关键时刻胜负师站了出来，“虽然我不能说，但我听得懂。”使得刚刚用完港澳通行证次数的酷洛洛与乌冬免去了被小编们诅咒一番的命运。于是一干人等有惊无险地来到了发布会现场。也许是大家对于PSV的热情超出了主办方的意料，现场准备的椅子根本不够用。横七竖八塞了大堆人后，不少摄影师（包括我）只得悲催地站在最后一排，等待着发布会开始。




■发布会现场，操着国语的胜负师提问时引起了全场注意。

稍待片刻，SCEH的副董事村濑胜彦先生出现在了大家的面前。他用一口流利的英文向在座的媒体们简单阐述了PSV的功能以及特征，然后播放了一段概念影像。一切都跟E3展上得到的消息一模一样，包括那段影像，也就是说现场并没有什么值得特别关注的爆炸性新闻。简短的几分钟后，到了媒体提问的时间，虽然提问的人不少，但并没有什么重要的情报出现，关键的问题也只得到了敷衍式的回答。这里发生了一段比较尴尬的小插曲：由于现场大多是香港的媒体，因此提问环节大都是用的粤语和英语。但鉴于小编们一行人中没一个人会说粤语和英语，因此最后由UCG的胜负师代表小编们用国语提了一个问题。然而现场的翻译虽然精通日语、英语和粤语，国语似乎却不怎么过关，即使胜负师重复了一次，在翻译的时候仍然出错，将“前置摄像头”翻译成了“按键”，于是村濑先生的解答我等也就不再在意了……

简短的发布会后，终于到了小编们期待已久的试玩会。PSV登台亮相，各大媒体蜂拥而上，对着台上站立的村濑先生+两名Showgirl的手持PSV亮相照“咔嚓”了一番。PSV比PSP要大上一圈，方向键与按键则比PSP的要小，并且布置在机体偏上的部分。如果按照PSP的位置去按×键，那么最终会按在右摇杆的位置上。机身显得比PSP-2000更薄，看起来有点小号平板电脑的感觉。接着主办方拿出了三台PSV，分置于会场的三个角落，然后将到场的媒体分成了三组，每组有20分钟时间体验PSV。原定是每个人有5分钟的体验时间，但以到场媒体的数量来看每人5分钟实在是太长，因此大家决定分工合作，每个人都体验不同的游戏，来保证每个人都能摸到机器。（实机影像收录在本辑“游戏光环”中，欢迎大家观看。）







▲PSV各种近照，由于现场灯光非常强烈，白菜又是滥竽充数的摄像新手，大家见谅。

《未知海域 黄金深渊》

首先体验的游戏是目前PlayStation家族高清家用机上的头号王牌——“《未知海域》系列”的新作《未知海域 黄金深渊》。游戏的展示DEMO与E3展上展出的是完全一样的。一上来是系列核心的攀爬部分。这个部分是通过点击正面触摸屏来完成的，只要轻触一下邻近的目标，主人公德雷克就会自动抓过去。为了突出PSV的新特性，这个部分玩家只能用触摸来完成，传统操作方式不起作用，相信游戏正式发售后就会回归传统的式样。通过试玩发现，触摸操作需要一步步地完成，玩家只能依次点击邻近的目标，并不能直接点击很远的目标让德雷克自动爬过去。而对于距离很远的目标，玩家还需要倾斜PSV机身才能让德雷



■枪战环节。第一次在掌机上看到双摇杆操作，真是帅呆了。

克作出大跳跃的动作。当来到平台边缘的时候，需要用手指向上方划动让德雷克攀爬上去。在冒险途中还来到一处看似有问题的平台，不过划了半天发现完全没有反应。一旁的工作人员告诉我们，这个地方在DEMO里是不能上去的，我们只好放弃了。游戏的近战同样改为了触摸方式，当满足近战条件时，画面会静止，同时出现触摸的标志，点击相应位置即可秒杀敌人。由于PSV带有双摇杆，因此玩家可以享受到和高清家用机一样的操作，不过毕竟是第一次在掌机上实现这一操作，即使是在前作拿到白金奖杯的纱迦也花了一点时间来适应。射击战中当准星瞄准敌人时不会有任何提示，这也让玩家打起来有点费劲。操作方面□和△两个键完全没用，捡枪、上弹动作都是自动完成的，而用于跳跃的×键和用于翻滚的○键还在，换枪则依然是方向键。当然这样的设定是为了让大家专心体验触摸的乐趣，相信是不会被保留到正式版里的。试玩过程中小编们尝试按下了机器上的PS键，想一睹操作系统的风采，不过按下去毫无手感——机器上的PS键只是个摆设的壳子。倒也在意料之内就是了。

《重力的眩晕》（暂名）

换组之后小编们来到了《重力的眩晕》（暂名）这款游戏面前。作为一个全新系列，这款作品在E3不久后即公布了标题，本辑的“前线狙击”也会献上游戏的官方情报。在影像中也可以看到，游戏的画面较暗，配色和线条有着近未来科幻风的颓废感，剧情以法式漫画的分格样式交代。试玩刚开始是出现在赫基萨比尔的奥尔德诺瓦地区，系统会向玩家提示目标位置，该位置可能在屋顶、可能在墙上，按一下R键令周围处于失重状态，然后使用右摇杆将锁定圈移动到目标，再次按R键即可向着目标加速前进。到达目标后算是完成一次CHECKPOINT，继续出现下个目标，如此完成3次。除了右摇杆外，直接转动机身运用内置陀螺仪功能，也能改变视角。（试玩中由于胧月不断转动机身改变视角，使得负责拍摄的白菜压力山大。）试玩到的战斗部分较为简单，既可以使用按键以普通拳脚的连击打倒敌人，也可以按R键启动失重，然后将锁定圈移到敌人身上的特定位置，按下R键加速，一击就能击毙敌方。个人感觉这款游戏的战斗精髓便是对敌人位置的把握和重力的应用，操作得当可以实现类似《Shinobi 忍》华丽的连续斩杀效果。作为三款试玩游戏中惟一的原创牌子，《重力的眩晕》（暂名）这样的游戏更值得鼓励与推广，不过就试玩版的完成度而言比起《未知海域 黄金深渊》和《小小大星球》还颇有不如。


■主人公已经改变了重力，现在正站在房屋外墙上。

《小小大星球》

最后等待着小编们的是《小小大星球》，同时也是白菜我惟一一款自己摸到的游戏。说来惭愧由于一直没有接触过这个系列，改动什么的不得而知，只能说说自己的感受。试玩DEMO只有一个关卡，左摇杆控


■在会场站了一天的《重力的眩晕》（暂名）制作人外山圭一郎。真是辛苦您了。

制人偶的移动，×键跳跃。这是在展示的三款游戏中最能体现PSV特性的游戏，短短一个关卡中，正面与背面的触控操作都有，比如利用背面触控将一些背景里的东西推出来搭成道路供人偶前进或攀爬；倾斜PSV机身，让一些机关直接掉落到人偶面前形成道路；人偶坐上弹弓台后，要利用手指在正面触控屏上划一下，就像《愤怒的小鸟》那样将人偶弹射出去……总之你所能想到的所有操作几乎都可以在这里实现。当来到一处五彩缤纷的方块组合场地时，需要利用背触将方块推出来搭桥，好让人偶通过。但我戳了半天没有反应，仔细检查后我发现自己左手托着机器的无名指不小心碰到了背触板，于是右手怎么按都不起作用。这令我非常震惊——背触竟然只支持单点触控！对于手大的玩家来说，这很可能是个噩耗。试想你正在玩高难度动作游戏时，突然出现背触的QTE，你点下去发现没反应，当然在摔机之后你才会想起也许是自己左手无名指碰到了背触板。右手做触控操作时，左手很自然地就会无意识增大把握面积来寻求稳定，且看SCE如何来解决这个问题吧。另外要说的就是，直到拿在手上才感受得到，PSV非


■创意十足，乐趣十分的《小小大星球》。这是用背触推出方块的场景。

常轻——虽然试玩机接的是外接电源没有算上电池的重量，不过预测整体应该不会比PSP-1000重。由于现场光线非常强，屏幕上的颜色是否鲜艳不得而知，但大屏幕从视觉上来说非常爽快。布满×□△○的背触板与想象中起伏褶皱的手感不同，摸上去非常平滑，不会影响手感。

短暂的试玩时间很快过去了，接下来等待着小编们的就是香港败家之旅。私人事件且按下不表，PSV的实机手感确实让人惊艳。相信这台机器不会犯下PSP当年的失误。所有的掌机玩家们，请静静等待发售日的到来吧。







▶▶这次试玩会的Showgirl长相甜美，而且非常上镜。
◀村濑先生以及外山先生与Showgirls的合照。



软件 SOFTWARE

Capcom宣布中止《洛克人Dash3》项目





3DS平台的《洛克人Dash3》早在去年秋季就已经公布，作为首批公开的3DS重点作品之一、并且是相隔10年以上的“《洛克人Dash》系列”久违的正统续作，游戏自公布之日起就受到不少玩家的关注。而厂商在宣布《洛克人Dash3》制作计划的同时，就积极从玩家中征集游戏开发的点子，希望由制作人和玩家来共同打造这款作品。今年初的时候，厂商还公开了游戏的实际试玩影像，并宣布将于5月底在3DS的Nintendo eShop率先提供游戏的序章版（ロックマンDash3 プロローグ）下载。但遗憾的是，序章版并未如期推出。就在玩家们期待厂商能够带来游戏进一步消息的时候，Capcom的突然申明不仅没有安抚玩家，反而彻底冷却了他们期待的热心。

7月19日，Capcom在《洛克人Dash3》的官方网站发表申明，宣布将停止本作的开发，原因是厂商判断不具备继续开发下去的条件，延期的《洛克人Dash3 序章版》也将取消发售计划。伴随着游戏项目的停止，定期更新本作开发信息、与玩家交流互动的网页“洛克人Dash3 开发室”也已停止更新，并将在今年8月19日12点彻底关闭，在关闭前玩家虽然可以浏览该网页，但已经无法进行投稿和评论，之前保存在网页上的投稿玩家的个人信息也将在8月19日由厂商负责删除。在厂商公布的就《洛克人Dash3》停止开发的官方Q&A中可以得知，现阶段厂商并没有在今后重新启动《洛克人Dash3》开发的计划，而在“洛克人Dash3 开发室”中征集到的玩家的点子，也不会在其他游戏中使用。虽然厂商没有明确表示本作停止开发的具体原因，但游戏的牵头人稻船敬二离社，以及本作“开发室”中的粉丝数甚至不到厂商预想的一半，都是导致本作无法继续下去的重要因素。

《洛克人Dash3》的取消开发不管是对粉丝来说，还是对现阶段游戏阵容薄弱的3DS来说，都是遗憾的消息。而事实上，最近宣布停止开发的3DS游戏并不只是《洛克人Dash3》这一款，原定在3DS平台推出的“《刺客信条》系列”新作《刺客信条 失落的遗产》（Assassin's Creed Lost Legacy）也由Ubisoft官方证实已经停止开发，游戏的故事将被整合到今年下半年PS3/Xbox 360的《刺客信条 启示录》中去。尽管这些游戏取消开发的原因可能与硬件本身的情况无关，但不可否认的是，目前普及率并不理想且缺乏大作支持的3DS是它们取消开发的直接受害者。

软件 SOFTWARE

《最终幻想 零式》发售日终于确定，主题歌公开





Square Enix于7月20日宣布了《最终幻想 零式》的准确发售日期与售价，并同时公开了游戏的主题歌信息以及最新的游戏宣传影像。《最终幻想 零式》将于今年10月13日发售，售价为7700日元。由于采用了双UMD的大容量，因此游戏的售价比普通的掌机游戏要贵出很多，甚至比很多高清游戏都要贵，如此高的定价或许可以看作Square Enix对游戏的品质很有信心。除了普通版之外，SE的官方购物网站e-Store还将独家发售游戏的豪华限定版。该限定版售价1万2760日元，其中除了包含完整版的《最终幻想 零式》UMD版游戏一套之外，还包括了游戏的OST初回生产限定版（包括CD和影像特典DVD等珍贵内容）一套、游戏明信片小册子一套，而这些物品将用特殊的精美包装盒进行收纳。

游戏的主题歌将由日本著名组合BUMP OF CHICKEN负责，曲名为《ゼロ》（Zero），与《零式》的“零”相吻合。《零式》的导演田畑端表示，这首主题歌是由SE与BUMP OF CHICKEN进行多次沟通后用心制作完成的，对于游戏来说是不可或缺的重要组成部分，不管是旋律、演唱、歌词还是演奏，都能够切实地打动人心。其实这并非BUMP OF CHICKEN首次负责制作游戏主题歌，之前“《传说》系列”名作《深渊传说》的主题歌《カルマ》（业）就由他们演唱，这首歌在“《传说》系列”的所有主题歌中的支持率数一数二，因此相信这次《零式》主题歌的质量不必担心。

《最终幻想 零式》原名《最终幻想 Agito XIII》，于2006年5月宣布制作计划，本身是作为手机游戏开发的“《最终幻想 XIII》系列”的成员之一。后考虑到公司战略，SE于2008年5月宣布游戏开发平台由手机转移到PSP，并于今年1月份将游戏标题变更为正式的《最终幻想 零式》，这也是出于这款作品能够自成一派形成一个系列的目的。由于发售时期已经临近PSP末期，因此本作被不少玩家喻为“PSP最后的大作”，备受玩家期待。

7月13日 任天堂展开针对3DS的新影像服务“Nintendo Video”。Nintendo Video是一款允许3DS用户在无线网络环境下，对3DS用的影像进行接收和播放的软件，玩家可以通过该软件欣赏到由任天堂官方推荐的每个长达几分钟不等的3D影像。与任天堂在6月21日展开的“无意识电视”（いつの间にテレビ）服务不同的是，Nintendo Video并非每日都提供新内容下载，而是不定期地向玩家提供3D或2D影像，只要玩家的3DS主机处于允许“无意识通信”服务的状态，就可以不定期地收到由任天堂官方推荐的影像内容。

7月15日 从2006年开始，Konami每年秋季都会在PSP平台推出“《游戏王 双重战力》系列”作品。今年的《游戏王5D's 双重战力6》将于9月22日推出，售价为5250日元。据悉，本作将延续系列广受好评的由精美3D建模以及语音带来的临场感极强的对决演出，收录系列最多的42位来自动画版的参战角色，收录的卡牌大约在5000张左右。玩家可以继承前作记录，这样便可以继承前作的玩家名以及卡组菜单等部分内容。此外，游戏还确定将支持PSP的媒体安装功能来缩短读取时间。



事件 EVENT

索尼与微软将有大型合作？也许是我们想多了

7月15日，国外媒体报道了微软于当周内注册了Sony-Microsoft.com和Microsoft-Sony.com这两个域名的消息。此消息一经公布，顿时在网上掀起了轩然大波，玩家们众说纷纭，一时间合并说、收购说、联手开发新硬件说不绝于耳。对于网上的众多猜测，微软法人Frank X. Shaw于次日在Twitter上这样回应道：索尼是微软非常棒的合作伙伴，不过微软此次注册这个域名仅仅是出于对恶意注册的防卫措施，并不是什么惊天情报。

尽管官方的解释表示此举仅仅是为了防止第三者进行恶意注册，但是两家公司都成立已久，在这个节骨眼上进行联合域名的注册实在是无法不让人浮想联翩。微软和索尼是目前三大硬件厂商中的两个重要组成部分，在高清家用机领域打得不可开交，如果两家公司真能联手进行合作，相信对于游戏界来说犹如一道惊雷，足以对游戏界产生深远的影响。

7月19日 Spike展开夏日打折活动，从本日起至同年8月31日，针对在PlayStation Store中提供下载的同社发行的10款游戏进行降价出售。这10款游戏中除了两款为PS3作品之外，其余8款游戏平台均为PSP，这些PSP游戏和打折后的价格分别如下：《喧哗番长 携带版》1500日元（原价2000日元）、《喧哗番长3 全国制霸》1500日元（原价2000日元）、《喧哗番长4 一年战争》2000日元（原价2800日元）、《喧哗番长5 汉之法则》3000日元（原价4200日元）、《口若悬河 希望学园与绝望高中生》3000日元（原价4200日元）、《侍道 携带版》2000日元（原价3000日元）、《侍道2 携带版》2000日元（原价3000日元）、《忍道 焰》1500日元（原价2200日元）。

7月20日 SCE开设了次世代掌机PS Vita的官方社区网站，在该网站玩家不仅可以查看到PSV的最新情报，而且还可以在这里畅所欲言，交流自己对PSV的看法，拉近与PSV之间的距离。网页中设置了博客、调查与话题三个板块，“博客”主要是官方发布的PSV相关信息、制作人访谈等内容，“调查”是厂商向用户发起问卷调查的地方，“话题”则是日本五大游戏网络媒体关于PSV的新闻内容的链接更新。玩家只需用在该网页登录自己的PSN账号，即可在此进行发言，或者回答官方发起的相关问卷调查。

7月21日 SEGA宣布，之前暂名《初音未来 女歌手计划 Ver.2.5》的《初音未来 女歌手计划》新作，正式标题为《初音未来 女歌手计划 扩张版》（初音ミク -Project DIVA- extend）。在宣布正式标题的同时，SEGA也确认游戏将于今年11月10日发售，售价为5229日元，游戏的官方网站也随之正式开启。如果玩家在特定的店铺预约本作，就可以获得“特殊合作CD”作为预约特典，CD中对“《初音未来 女歌手计划》系列”的历代背景音乐加入演唱进行重新编曲，除此之外，光盘中还收录了SEGA旗下知名游戏音乐的初音未来演唱版本，十足的诚意相信对于粉丝来说具有绝大的杀伤力。



7月22日 SCE发表声明表示截止到7月13日，公司在PSN上展开的东日本大地震慈善募捐活动，已经在全球范围内收到了1亿2970万日元的善款。今年3月东日本地区遭遇9.0级大地震，许多游戏公司纷纷慷慨解囊，Sony集团除了捐献3亿日元和3万台本社生产的收音机之外，旗下的SCE也于全球各地区的PSN上陆续展开了募捐活动。日本以外地区的PSN募捐活动已经于4月21日结束，而日本的募捐则将持续到今年9月20日为止。

事件 EVENT

EA收购知名休闲游戏开发商PopCap



享誉全球的大型游戏厂商EA（Electronic Arts）于7月12日宣布，将对知名休闲游戏开发商PopCap（宝开游戏）展开收购。PopCap创立于2000年，由于开发《宝石迷阵》、《植物大战僵尸》等优质的休闲游戏而为玩家们所熟知和喜爱。据悉，EA要为这项收购交易支付6.5亿美元的现金，以及价值1亿美元的股票。而按照协议，根据PopCap未来两年的盈利情况，EA还将进行1.1亿~5.5亿美元的额外支付，使这项收购的总价值最高可能达到13亿美元。

EA相关负责人表示，此举是为了帮助自身加快实现10亿美元网络业务的收入目标。自从2009年以4亿美元收购社交游戏开发商Playfish（知名休闲游戏《美女餐厅》的开发商）之后，EA展开了一些列的收购，比如去年收购智能手机游戏发行商Chilingo等等，均是大手笔，但这些收购很多都不被股东所看好。这次EA不惜斥巨资收购PopCap，很明显是想要应对快速膨胀的社交领域以及移动游戏领域，加强自身在该领域的竞争力。

在未来4年内，EA还将为PopCap员工提供最高5000万美元的股权以留住人才。在被EA收购之后，PopCap也将利用EA丰富的资源以及广大的发行渠道来进一步扩张自己的业务，凭EA一贯的行事风格，以后掌机玩家们也许可以更及时地在掌机上体验到PopCap的游戏了。

7月22日



一直活跃于索尼游戏平台、以制作“《绝体绝命都市》系列”闻名的老牌游戏厂商Irem宣布为3DS制作游戏，并公开了他们的第一款3DS游戏，即“《柏青哥天堂》系列”（パチパラ）的最新作《柏青哥天堂3D》（暂名），从标题上我们可以发现这将是一款对应3D立体显示的老虎机游戏。而就在宣布加盟3DS的同一天，Irem也决定将于今年8月11日起停止自己的关联产品在索尼PSN的发布与销售，涉及的内容包括了8款PSP游戏、4款PS官方模拟器游戏、多款体验版、追加DLC、宣传影像、主题等，公司在PS Home的游戏大厅也将于今年9月1日正式关闭。

7月22日



Alchemist宣布龙骑士07的人气AVG作品《海猫鸣泣之时》（うみねこのなく顷に）继去年年底登陆PS3平台后，将移植到PSP平台。原作的EP1～EP4将分为两部作品在PSP平台推出，其中《海猫鸣泣之时 携带版1》中将收录EP1和EP2的内容、《海猫鸣泣之时 携带版2》则将收录EP3和EP4的内容，两作将先后于今年10月20日以及11月17日推出，售价均为3990日元。

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

Capcom在近日宣布3DS《洛克人DASH 3》开发中止，虽然我们无法断言稻船敬二的离开是导致这款人气之作再次沉睡的关键原因，但事实永远是残酷的，而“当事人”的稻船敬二也为此作出了表态，现在我们就来看一看吧。



稻船敬二

前Capcom常务执行董事、开发统括本部长
代表作包括《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等著名游戏
从Capcom离职后负责Comcept与Intercept两个游戏工作室

这是什么决策呀！

对于“开发终止”一事依然感到很悲伤。

开发相关的工作人员为了制作有趣的游戏，不惜拼了命地去工作。这种辛劳在努力坚持到发售的时候应该会得到较多的回报。

但由于运气会较大左右游戏的发售与否，因此相比结果，我觉得对制作人而言，至今的过程才是重要的。

虽然说不能有不想做的游戏，但开发过程中确实也会碰到这一类的作品。不过当遇到一直在做的作品相关项目时，开发人员的工作干劲真的会被大幅刺激。而这样的作品遭到“中止”，我觉得如此的决策真的很伤感。嘛，已经作为局外人的我也没什么话说了，但一想到努力的制作人员时就感到很失落。

对于自己无法尽到最后的责任我感到非常抱歉，但同时也为那些已不需要我力量，干劲十足的制作人员表示遗憾。

虽然我的立场已经没什么话可以说的了，但还是想跟大家说一句“已经很努力”了。



不过我觉得这次的经验将会加到我今后制作的游戏中。什么是不行的，什么是可以的，应该做什么好，今后想会好好地去考虑。

对不起，没办法去出一份力呀……我自己虽然也作为这款作品的FANS关注着，但没法玩到真的很伤心。

尽管不会为了这款游戏而特意去买3DS，但至少想试试体验版呀。

最后说一句：

“各位制作人员，真的感谢你们，辛苦了”。

7月21日



不能玩到这款经典作品的续作，实在是太遗憾了……



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督

“潜入”美军基地

到达圣地亚哥，天气晴朗。



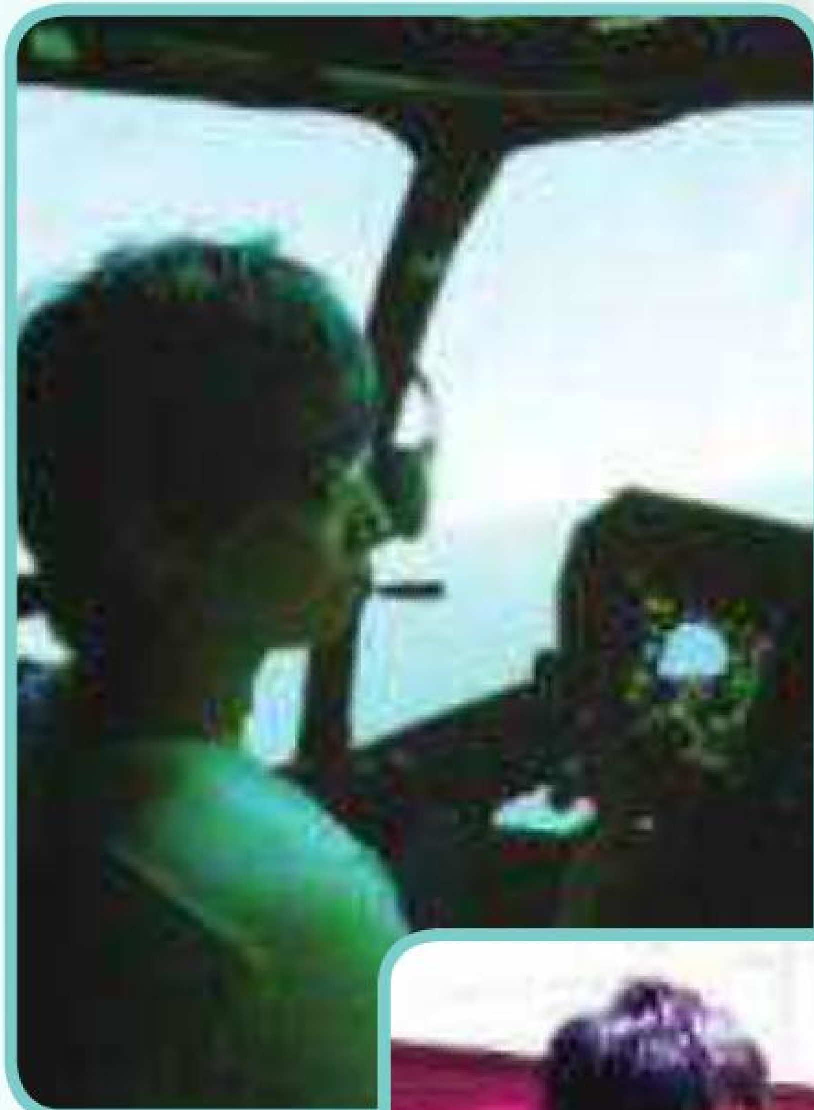

■位于美国梅拉华海军航空基地的CH-53“种马”直升机。

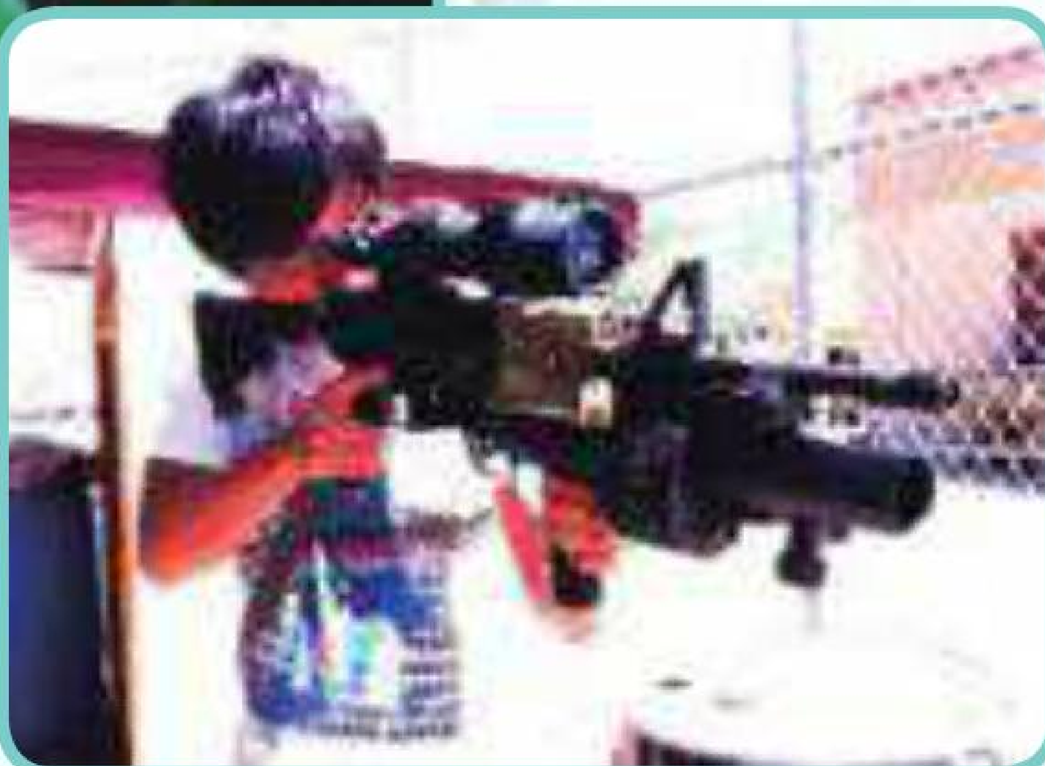
去参观了种马和鹗式两种军用机，成功被批准进行模拟训练。种马的操作稍微有点让人头晕，而鹗式的操作感实在太棒了！梅拉华基地的士兵们不少都很喜欢“《MGS》系列”，不过只玩到《MGS3》的人貌似比较多。


在《变形金刚3》中也有登场的鹗式。

▶V-22“鹗”式倾斜旋翼机。


终于可以把手枪、长铳和重火力武器的模拟训练都体验一次了，另外海军陆战队各方面都已经数码化了。


正在进行鹗式的模拟训练。由于试完种马直升机后再进行这个，所以感觉分外舒适。从直升机模式到飞机模式的转换非常流畅。不过话说回来，直升机的操作还挺难的。


我现在位于美国最大的海军基地“彭德尔顿军营”进行取材。在武器库中看到各种最新型的兵器，例如这把装备轨道系统的突击步枪。像这种掺杂各种系统的武器貌似被叫做“变种武装”，而且还很重呀（笑）。


小新（“《MGS》系列”人设——新川洋司）正被现场协助调整狙击枪的射击方法。不过之后小新很快就和枪械整备师成朋友了。


坐上装甲车之后，进行假想模拟训练。小新是不值得信任的指挥官，因为把炮塔转过头被骂了；而我是找不到射击目标的炮手，真是迷糊组合（笑）。


在基地里随处可见这些铁架，貌似是为了方便做引体向上。

枪械一大堆



7月21日


看来以上的照片会有不少出现在今后小岛秀夫的新作上了。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

休闲泡沫

最近的两组数字让笔者大开眼界，首先是苹果公布第三季度财报，季度销售额高达285亿美元，同比增长82%；净利润高达73.1亿美元，同比增长124%；iPhone季度销量高达2034万，同比增长142%，iPad达925万，增长182%；目前苹果拥有现金超过762亿美元……另一组数字是EA收购PopCap，加上据业绩发放的后期款项，总收购金额将超过12亿美元……

在这两组数字身上，我仿佛看到了被越吹越大的中国房地产泡沫。如果说中国地产可能成为人类经济史上最大的泡沫，那么苹果创造的“i风暴”与凭依于此的休闲游戏市场，或许会成为消费电子行业史上最大的泡沫。

6年前，苹果股价不到40美元，市值不到400亿美元；现在苹果股价超过380美元，市值超过3500亿美元。雅虎财经以“苹果再次打破预期！”为标题，将苹果的财报作为爆炸性新闻，认为苹果的股票仍然具有强劲上涨动力。目前苹果市值稳居全球第二，超过中石油，仅次于埃克森美孚。而根据证券分析机构Canaccord Genuity预测，苹果股价有望突破500美元，成为全球企业之王。

几年前，任天堂也曾凭借NDS与Wii勇往直前，市值一度位居全日本第二名，仅次于丰田。对任天堂来说，成也休闲，败也休闲，打败任天堂的，是比他更休闲的苹果与社交网站，而如今成为投资者热点的苹果与社交网站将由谁打败？

明年iPhone的年销量预计将超过一亿台，成为人类历史上最畅销的消费电子产品，苹果已占据了当前整个手机业一半的利润，如此奇迹，苹果该如何维持？苹果与任天堂走的都是蓝海之路，只不过任天堂只能在小小的游戏行业里兴风作浪，而苹果立足于全球年销量10亿台以上的巨大手机行业，于是苹果在整个人类社会呼风唤雨。社会现象一旦形成，在一定时期内，任何阻力都挡不住人们追随时尚的脚步。当潮流达到顶点，时尚渐成自然，人们开始需要全新的刺激，此时往往是领潮者们被后浪吞没之时——正如曾引领Walkman与PlayStation之热潮的索尼。

模仿苹果的智能手机与平板电脑们只是巨浪之后的小水花，永远无法成为将前浪推倒在沙滩上的后浪。机会将出现于其他角落日积月累的技术酝酿，当技术积累到能产生革命性全新体验的新产品，才是新潮流形成之时。神话般的苹果并未走出战略惯性思维，从iPhone到iPhone 4，与游戏机的更新换代一样，并未走出画面与性能进化的老路，当性能进化走向瓶颈，就是其他革新产品出头的机会。

以AppStore为首的掌上休闲游戏平台也存在很大的泡沫嫌疑。iPhone的大众化普及使简单有趣的休闲游戏能接触到最广阔的潜在受众，但休闲游戏的盈利规模仍然有限。去年PopCap营收仅1亿美元，大约相当于《现代战争2》首日销售额的四分之一。这样一家中小型公司被估值十几亿美元确实有些夸张。两年前业界尖端技术代表ID Software被ZeniMax收购，收购价据称仅1.05亿美元。看到用《钻石迷情》、《植物大战僵尸》等低成本游戏进账十几亿美元的PopCap，3D之神约翰·卡马克不知该作何感想？笔者不禁想起前几年急速膨胀后迅速破灭的音乐游戏泡沫，想起被MTV巨资收购后不到4年就被黯然关闭的Harmonix……



掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

“《传说》系列”广受好评的《TOA》移植3DS后取得了不错的销量，坐上软件销量榜的首位。《迷宫旅人》在固定用户群的支持下也获得4万多的好成绩，相对低廉的成本，厂商已经笑得合不拢嘴了。硬件方面3DS以5000台领先PSP夺得第一位，在红色版发售后应该还会有新一轮的小爆发。

软件销量（日本） 2011年6月27日～7月3日

1 深渊传说

テイルズ オブ ジ アビス

■NBGI■RPG■2011年6月30日■6090日元

本周销量 6万8218套 累计销量 6万8218套 3

以一款差不多5年前的移植游戏来说，将近7万的销量也算能给众位系列爱好者一个交代了。虽然本作相对PS2的美版来说没有任何新要素，但对于一般都只玩过日版的国内玩家来说，还是有值得一买的价值。丰富的二周目收集要素与爽快的战斗系统，无论是《传说》FANS还是RPG FANS，都没有错过的理由。

2 ToHeart2 迷宫旅人

トゥハ—ト2 ダンジョントラベラ—ズ

■Aquaplus■RPG■2011年6月30日■5040日元

本周销量 4万3979套 累计销量 4万3979套 PSP

虽然这仅是一款由原PC版的一款小游戏改编而成的作品，但本作不仅追加了丰富的要素，连系统也经过了不小的改动，加上原作在宅男中的呼声也很高，因此获得了非常不错的销量。游戏的类型是迷宫RPG，不过上手难度不算高，迷宫中充斥的各种美女怪物也非常养眼，值得一玩。

3 塞尔达传说 时之笛 3D

ゼルダの传说 时のオカリナ 3D

■Nintendo■A・RPG■2011年6月16日■4800日元

— 本周销量 2万6019套 累计销量 24万9279套 3

4 纸盒战机

ダンボ—ル战机

■Level-5■RPG■2011年6月16日■5980日元

— 本周销量 2万1734套 累计销量 22万4064套 PSP

5 纯白交响曲 六角之花

ましろ色シンフォニ— mutsu-no-hana

■Comfort■AVG■2011年6月30日■6090日元

本周销量 1万9762套 累计销量 1万9762套 PSP

6 斯坦因之门

シュタインズ・ゲ—ト

■角川书店■AVG■2011年6月23日■6090日元

↓ 本周销量 1万4046套 累计销量 9万9964套 PSP

7 高达回忆 战争的记忆

ガンダム メモリ—ズ ～战いの记忆～

■NBGI■ACT■2011年6月23日■6279日元

↓ 本周销量 1万1518套 累计销量 7万1707套 PSP

8 驯兽师和王子殿下 携带版

猛兽使いと王子样 ポ—タブル

■Idea Factory■AVG■2011年6月30日■5040日元

本周销量 9376套 累计销量 9376套 PSP

9 口袋妖怪 黑・白

ポケットモンスタ—ブラック・ホワイト

■Nintendo■RPG■2010年9月18日■4800日元

↓ 本周销量 6642套 累计销量 522万4754套

10 怪谈餐厅 续！新菜单100选

怪谈レストラン ゾク！新メニュ—100选

■NBGI■AVG■2011年6月30日■4242日元

本周销量 5805套 累计销量 5805套

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年6月27日～7月3日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	3万1545台	118万5436台
NDSi	6624台	57万6546台
PSP	2万6459台	108万4826台
NDSL	266台	2万5351台
PSP go	128台	1万9462台

3DS累计销量：118万5436台

NDS+NDSL+NDSi累计较量：3274万6115台

PSP+PSP go累计较量：1738万1242台

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW



本次为5款游戏打分，3DS的《星际火狐64 3D》、PSP的《太鼓之达人 携带版DX》均获得24分，进入“热血推荐”级。前者如果是原创，分数还能更高；后者在模式上虽然很出彩，不过选曲总觉得不够强力，让人怀疑厂商恶意藏私，打算靠DLC再捞一笔。NDS的《噗哟噗哟 20周年纪念版》尽管只是休闲的方块类游戏，但完成度很高，细节把握到位，同样获得“热血推荐”评价。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

星际火狐64 3D





热血推荐

N64平台经典射击游戏移植作，玩家在游戏中会扮演狐狸福克斯，与星际火狐的成员们一起，为维护宇宙的和平而奋力作战。

酷洛洛 在游戏画面的提升之上，3DS版并没有多大的进化，新增的陀螺仪模式对实际攻关也并没有太大帮助（从只能在难度最低的3DS模式里使用足以表明这一点）。3D景深十分适合这款游戏，敌机迎面飞过时带给玩家的视觉享受绝对一流。其实游戏操作并没有什么问题，但3DS的滑杆似乎真的不怎么适合飞行射击游戏，连续同一方向摆动时经常出现滑手的情况，在隐藏路线中一旦失手真让人欲哭无泪。不过游戏素质是完全没有问题的，EXTRA模式及分数挑战模式也极具挑战性，虽然只是一款STG，但耐玩性却一点也不差。 **8**

总分 24

项目	评价
操作	★★★☆☆
景深	★★★★★
耐玩度	★★★★☆

马修 画质提升是意料之中，3D开启后配上音效和语音的十足临场感则出乎意料。陀螺仪系统的引入则大大方便了像本人这种对着雷达地图乱转方向的玩家。 **8**

胧月 游戏本身的类型就与3D有很高的契合度，陀螺仪虽然不算简化操作，但很好地模拟了驾驶飞行的感觉。关卡设计优秀，角色个性明显，与僚机的协同作战让游戏气氛更加热烈。 **8**

■StarFox64 3D■卡片■Nintendo■STG■2011年7月14日■1～4人■无对应周边

解放之剑 雷克斯





这是一款有着诸多大牌声优参与的作品，游戏讲述了嚣张的龙皇雷克斯被女神封印力量之后，踏上了找回力量和复仇的不归路。

阿鲁 游戏有着丰富的系统，再加上本身又是一款迷宫RPG，算得上是一款核心向游戏，新手玩家需要花费不少时间来适应。虽说有着大牌声优阵容，不过除了关键剧情外，其他时候都只是一句话或者几个音节就带过，给人很不厚道的感觉。游戏的节奏比较慢，等级提升的速度很慢，随从系统、技能盘系统也都需要花费大量时间去研究，习惯了快节奏游戏的玩家刚开始会有强烈的不适感。本作是一款慢热型游戏，随着系统的逐步解锁，能接触到的东西增多后，游戏的魅力就逐渐彰显出来了，是近段时期的一款迷宫RPG佳作。 **8**

总分 23

项目	评价
系统	★★★★★
画面	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

白菜 总的来说不过不失。印象最深刻的部分就是敌人设置非常强，没有像样的装备简直就是举步维艰，因此反倒非常适合喜欢练级杀时间的重度RPG玩家。 **7**

苍穹 虽然玩法是极为传统的3D迷宫探索RPG，但本作在系统方面的求新求变还是值得肯定的，随从、审判战斗、技能盘、解放等系统都能让玩家眼前一亮。 **8**

■アンチェインブレイズ レクス■UMD■Furyu■RPG■2011年7月14日■1人■无对应周边

太鼓之达人 携带版DX



PSP 热血推荐

“《太鼓之达人》系列”最新作，游戏收录了超过70首歌曲，全新的“全国神轿战”模式将带领玩家体验和田咚的新冒险。

阿鲁 游戏的玩法和手感和系列作品相差无几，老玩家自然可以轻松上手。新模式“全国神轿战”算是对新手玩家的一个培养模式，有着丰富的曲目不说，还可以在各种难度中进行选择，每完成一个道馆的挑战后那种成就感不言而喻。“连续演奏模式”虽说是新模式，但也只是连续挑战固定难度下的数首歌曲，除了可省去切换歌曲短暂的读盘时间外并无新意。总体来说，本作是缺乏创意的一作，不但没有了以前的迷你游戏，“全国神轿战”的可玩度也不高，仅凭几首新歌就想扩大该系列的用户群可没那么容易。 **8**

总分 24

难度	★★★★☆
选曲	★★★★☆
新模式	★★☆☆☆

白菜 选曲标准不错，打击手感也非常棒，难度设置与节奏感都保持了系列一贯的高水准。道场模式中将自己的太鼓打扮得花枝招展再去联机战胜对手是很爽的。 **8**

乌冬 曲目和收集要素都非常丰富，不过个人感觉这次的J POP和动画歌曲还是少了点，如果能把南梦宫原创曲的数量分一些给其他种类歌曲相信能吸引更多的新玩家。 **8**

■太鼓の达人ぽ～たぶるDX■UMD■NBGI■MUG■2011年7月14日■1～4人■无对应周边

实况力量职业棒球2011



PSP

Konami老牌棒球游戏“《实况力量职业棒球》系列”的最新作，在前作的基础上强化了生涯与成功模式，并且球员的能力也增加到了100阶段。

乌冬 虽然像本作这种每年一作的游戏不可能有太大的进化，可厂商每次还是会想出些新花样来刺激玩家购买。相比照搬《实况力量职业棒球 携带版4》的前作，这次的《2011》的进化可以说相当明显，一是难度大幅增加，没有了捕手框对击球造成了一定影响，特别是变化球相当难打，有时就算看到了球路也打不到，别说像以前大比分领先电脑胜利的情况，现在想不输给电脑都得费好大功夫。二是成功模式里的快速育成，只要走到相应的格子上就能增加能力，一轮下来只要5分钟左右，对于没时间通关成功模式的玩家来说是一个不错的选手育成捷径。 **7**

总分 23

系统	★★★☆☆
耐玩度	★★★★★
进化	★★★☆☆

LIKY 比赛的画面表现进一步加强，增加了不少临场感，剧情模式内容丰富，让人充分享受到育成与比赛的乐趣，依旧是相当耐玩的作品。 **8**

胧月 3个模式的内容均非常充实，且互相影响，让玩家有反复游戏的动力。内容最多但没有繁杂感，战略性十足但又对不擅长运动类游戏的玩家相当体贴。 **8**

■实况パワフルプロ野球2011■UMD■Konami■SPG■2011年7月14日■1～2人■无对应周边

噗哟噗哟 20周年纪念版



NDS 热血推荐

SEGA著名方块类游戏品牌的20周年纪念作，包含了历代的多种玩法规则，人气角色竞相参战，有着丰富的剧情模式和联机要素。

胧月 非常有战略性的方块类游戏，玩家不能只关注眼前的蝇头小利，而要从整个布局上精心策划出连锁消除的可能性，一举战胜对手。众多人气角色和规则回归，角色的外形和台词都经过细节上的修改，所以尽管是一款“吃老本”的游戏，厂商的诚意依然可见一斑。剧情模式将角色们塑造得活灵活现，搞笑的台词让人仿佛在听相声，各种来自旧作的幽默素材能让老玩家会心一笑。双人组队模式的加入让联机时的温馨度大幅上升，冲淡了胜败带来的戾气，且不太会玩的新手也能在该模式下轻易完成连锁消除。 **8**

总分 24

策略性	★★★★☆
耐玩度	★★★★★
搞怪度	★★★★☆

酷洛洛 作为20周年纪念作，24名参战角色算是新旧人物齐聚首了。连锁的动画表现非常生动，故事模式通关后的收集商店物品也能满足“收集控”的需求，悠闲游戏玩家与系列FANS值得一玩。 **8**

半夏 可以充分体验“《噗哟噗哟》系列”乐趣的一款作品，保留了之前作品中丰富多彩的规则更添加了许多有趣的新规则，初次尝试的新手也有许多贴心的新人规则可以选择。 **8**

■ぷよぷよ！！ 20th anniversary■卡片（512Mb）■SEGA■PUZ■2011年7月14日■1～8人■无对应周边

文 koflover 编 胧月



黄金眼评分 27 热血推荐

战场的女武神3

战场のヴァルキュリア3

PSP	◆SEGA◆S・RPG◆2011年1月27日◆日版
	◆1人◆6279日元◆无对应周边

游戏时间：100小时以上

《战场的女武神》是由SEGA出品的S・RPG，系列首作在2008年于PS3平台发售，凭借其优秀的素质、新颖的系统、精美的人设和宏大的剧情，获得了玩家的广泛好评，在当时装机量并不高的PS3平台能取得全球近百万销量的成绩，算是给该系列开了一个好头。该系列出自原《樱大战》小组之手，细腻的画面、动听的音乐和庞大的声优阵容都带有几分当年《樱大战》的影子。SEGA也许想把《战场的女武神》打造成《樱大战》一样的品牌，还联合动漫厂商推出了《战场的女武神》的动画和漫画，在ACG领域全面出击，让一些不玩游戏的动漫爱好者也知道了这部作品的名字。

在首作发售近两年后也就是2010年初，SEGA又在PSP平台推出了系列续作《战场的女武神2 高卢王立士官学校》，虽然平台从高清主机变成了掌机，但画面和音乐依然保持了较高的水准，不少掌机玩家也是从本作开始接触到这个系列的。时隔一年后，最新作《战场的女武神3》再度登陆PSP平台，凭借前两作的人气积累，本作在发售前就受到了玩家的广泛关注。在S・RPG这个传统游戏类型日渐式微的今天，《战场的女武神》等作品还是给S・RPG爱好者带来了不少希望。如果用一个词来形容《战场的女武神》的特色，我想那就是“别出心裁”。

别出心裁的剧情设定

《战场的女武神3》描述了一支无名小队的故事。所谓无名，指的是这支部队的成员因为受到惩罚而被剥夺了姓名，在队伍中仅以号码来称呼，而且这支部队的一切行动经历都不会被记录。另一方面，这支部队却要执行各类特殊任务，其中甚至包含一些危险性极大的自杀性任务。为国家赴汤蹈火但却不能得到应有的公正待遇，无名部队的辛酸可想而知。但无名部队中的各个队员都身怀绝技：队长兼男主角克鲁特原本是高卢公国的天才军官，因为得罪了高层被贬到了无名部队；1号女主角莉艾拉具有女武神血统，女武神化后拥有横扫千军

的能力；2号女主角伊穆卡一直都是无名部队的王牌，手中的自制武器ヴァ－ル拥有超强的破坏力；其他队员也都有自己的绝活和曾经辉煌的经历。这么看来，这支无名部队分明是各类精英成员的集合，高卢军方把他们当作弃卒来用，只能说是有眼无珠。我们已经在各类游戏和动漫中都见惯了高大全的主角形象，而本作中的主角同样也笼罩着强大的主角光环，但主角和整支部队的无名小卒身分，似乎更容易让身为普通人的玩家感受到共鸣，如果再悉心品味游戏剧情的话，那么就更会被这种“平民英雄”的经历所感动。

别出心裁的游戏系统

《战场的女武神》的战斗系统是游戏的主要特色之一，官方将其命名为BliTZ，意为“Battle of Live Tactical Zones（实况战术区域）。该系统集合了回合制战略游戏和即时战略游戏的特长，玩家在“指令模式”和“行动模式”中轮流进行操作。指令模式就是回合制，玩家可以查看地图战况，选择需要行动的单位，每个单位每次行动需要消耗1枚指挥点数（即行动力）；选定行动单位后就进入行动模式，玩家要控制该单位在地图上跑动并寻找瞄准射击的机会，跑动和瞄准射击都是由玩家手动完成的。当然，实际玩过游戏的玩家都知道，这个战斗系统并没有官方吹得那么神，而且还存在一些不尽如人意的缺陷，不过该系统还是非常有新意的，相信在以后的续作中也会越来越完美。

作为S・RPG自然少不了角色育成的成分，《战场的女武神3》在育成系统方面进行了一定程度的创新，在培养时间方面拿捏得还算比较到位，既保证了耐玩程度又不至于让玩家练得太辛苦。《战场的女武神3》的育成系统主要分为角色升级、技能学习和武器强化这三个部分。在角色升级方面，游戏中的人物是没有等级概念的，战斗胜利后获得的经验值用来提升全军的能力指数，玩家可以有选择地把经验值分配给想要提升的项目上，这样的好处是人物之间不存在能力等级的差别，减轻了练级负担；另外，经常出战杀敌的人物还可以提高兵种等级，兵种分为普通、上级和猎兵三个等级，而兵种又有侦察兵、突击兵、对战车兵、支援兵、技甲兵、狙击兵、机关铳兵和剑甲兵这8种，如果想把每个人物的8种兵种都练到猎兵级别，那还是要耗费大量时间的，但游戏本身并不要求玩家做到这一点。在技能学习方面，游戏中采用了名为“Master Cable”的系统，类似于美式RPG的天赋树和《FFⅩ》的晶球盘，人物在已学习对应前提技能的情况下，就可以解锁相应的高级技能和终极技能，玩家若想得到强力的高级技能和终极技能，那么在学习技能时就要有一定的规划才行。武器强化方面，前作中曾采用类似《怪物猎人》的素材升级系统，玩家必须疯狂地刷素材和设计图纸才能入手强力的武器，相当浪费时间，本作就剔除了素材的概念，武器强化只需要花钱，而特定的武器系列仍需要入手设计图纸才能开发。



值得一提的就是游戏的战车改造系统，提起这个人们很容易就怀念“《重装机兵》系列”，其实《战场的女武神》系列的战车改造系统也一点都不逊色。战车分为多种不同的车体，再加上炮台、车身装置、装甲、涂装等方面的选择，组合搭配时的乐趣十足。令人遗憾的是，战车只允许使用一辆，如果能派出多辆战车出战那就会更好玩了。



结语

《战场的女武神3》继承了前两作的优秀素质，并在系统方面进行了大幅度的改良和创新，足以可见SEGA的诚意。虽然游戏中还存在不少美中不足之处，但续作应该能改善这些问题，并在创新方面给玩家带来更大的惊喜。“《樱大战》系列”曾为SEGA树立了良好的口碑，而承载着同样使命的“《战场的女武神》系列”，相信也能够再续《樱大战》的辉煌吧。

文 白菜 美编 咕噜

随着任天堂e商店开业，越来越多的趣味小游戏支持着这台新生代的掌机。时间已经过去一个多月，而各种小游戏却层出不穷。今天要介绍给大家的是著名的纸上铅笔谜题厂商Nikoli带给大家的铅笔谜题新作。喜欢这类解谜小游戏的玩家可不要错过了。

铅笔谜题之《NIkoli的谜题 美术馆》



这款游戏原名为《ニコリのパズル 美术馆》，在任天堂e商店中可以花费500日元进行下载。今年的6月2日，3DS上发售了一款名为《数独和3个谜题 NIkoli的谜题变化》的益智类游戏，其中就包含了“美术馆”这一类型。美术馆是诞生于2001年的纸上铅笔游戏，与大部分同类游戏一样，规则简单易懂，但内涵无穷乐趣无尽。

游戏的进行方式如图所示，基本规则是在白色的格子里设置照明灯。带有数字的格子代表着在这个格子的上下左右四个相邻格子中，只能且必须设置等同于数字大小的照明灯。照明灯能够照亮的范围为照明灯的上下左右四个方向，但是光线会被黑色格子所遮挡。游戏进行中，照明灯不能设置在其他照明灯的光线内。而到游戏最后，只要将所有的白色格子用光线照亮就算过关了。

所有的纸上铅笔类谜题都有一定的诀窍，“美术馆”当然也不例外。首先玩家们要注意的是写有0和4的黑格子：0的周围不能放置照明灯，而4的周围必须放满照明灯。接下来注意看数字格子旁边有没有相邻黑格子后剩余格数与数字正好对应的，特别要注意看3。将必须设置照明灯的地方画好后，光线所到之处也是无法设置照明灯的，这样进一步缩小范围。到这一步之后，注意看之前0的格子旁边不能设置照明灯的白色格子，为了将其照亮，就要选择合适的地方进行设置。之后就可以顺其自然地过关了。当然这仅仅是其中一种诀窍，有兴趣的玩家可以多多查阅相关资料。

模式说明

进入游戏后，玩家将会看到非常简洁的主界面，这里有六个模式可供选择。

	闯关模式：自由选择总共50道谜题解谜。
	随机出题模式：从已经解锁的谜题中随机出题的模式。
	通信模式：在联机大厅中进行最多4人同时联机的模式。规则是竞速。
	教学模式：解说“美术馆”的游戏规则。
	玩家情报：查看游戏的攻略状况、平均过关时间以及玩家情报等等信息。
	设定：改变BGM与效果音的音量大小。

在以上模式中，重点讲解闯关模式。

闯关模式

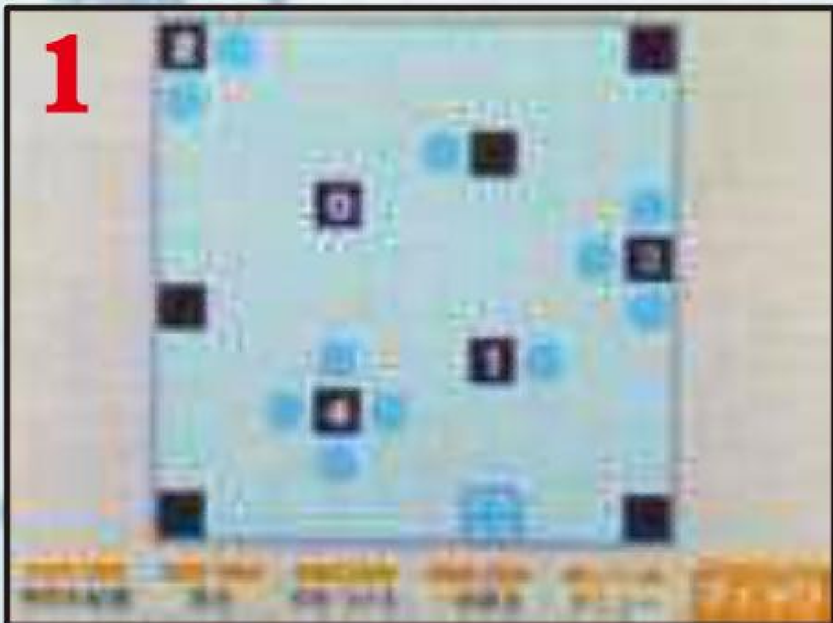
闯关： 该模式下一共收录了50道谜题，初次游戏时前10题可以自由选择。谜题信息会显示在上屏，其中值得注目的是难易度，从易到难以“らくらく”、“おてごろ”、“たいへん”的顺序排列。建议初学者从“らくらく”上手。每完成5道谜题，就会开启10道新的谜题。



解谜操作



解谜： 选定谜题开始游戏后，上屏会显示当前光标所在位置的放大图，周围移动的小红点则是模拟计时器的秒针运动。玩家直接看下屏就可以开始游戏。A键为设置照明灯（也可以直接用触控笔点击下屏的格子来设置，熟练以后这个方法可以节约不少时间），B键为消除照明灯与记号，Y键为给格子做上记号，X键为倒退回上一步。START键为打开菜单，其中第一项“チェック”与下屏最右下角的チェック按钮作用相同，完成所有照明灯的设置之后，选择这一项就能够完成游戏，而没设置好之前则是提示哪里还有没有照亮的格子；“最初から”是从头开始游戏，但计时不会归零；“中断”则是存档后退回游戏标题画面，再次进入则会延续之前的状况继续游戏；选择“やめる”的话，虽然可以退出游戏，但是游戏时间和放弃次数则会记录在玩家情报之中。以下放出第1～10道谜题的完全图解，之后的就看大家自己努力吧。

1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


个人心得：一定要不厌其烦地多做记号，不然最高难度的谜题绝对可以玩死人的。

3D短波

体验天王的激情与魔力！



3 迈克尔·杰克逊 梦幻体验
Michael Jackson The Experience
◆UbiSoft◆MUG◆预定2011年11月8日◆美版

迈克尔·杰克逊逝世已有两年，他的歌曲和舞蹈是留给全人类的文化遗产。UbiSoft曾在家用机和掌机等众多平台上推出过《梦幻体验》，如今3DS上也将再现这位流行天王的足迹。与Wii和Kinect上所强调的“通过体感操作来感受迈克尔舞蹈”的主题不同，本作是传统音乐游戏的玩法，玩家需要根据屏幕上的提示，使用触控笔在触摸屏上进行拖动和点击，进而追求高分和完美的演出效果。本作最吸引人之处，莫过于将有15部迈克尔的经典MV通过3D成像的形式立体地展现在玩家眼前，单单是这一点就足以让粉丝们掏腰包收藏了。虽然官方尚未公布本作将收录的曲目列表，但从已公布的宣传片中可以听到包括《Don't Stop Till You Get Enough》、《Beat It》在内的粉丝们耳熟能详的经典歌曲。

（文：苍穹）


▲迈克尔身着橘黄色“Beat It”夹克舞动的经典造型。


▲迈克尔不同时期的造型都会在游戏中得到完美再现。

为了活命，逃亡吧！

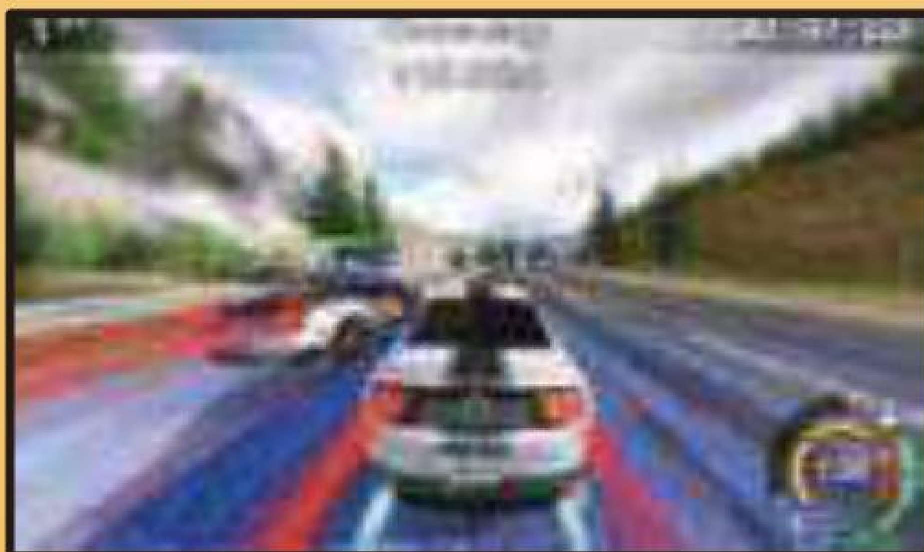


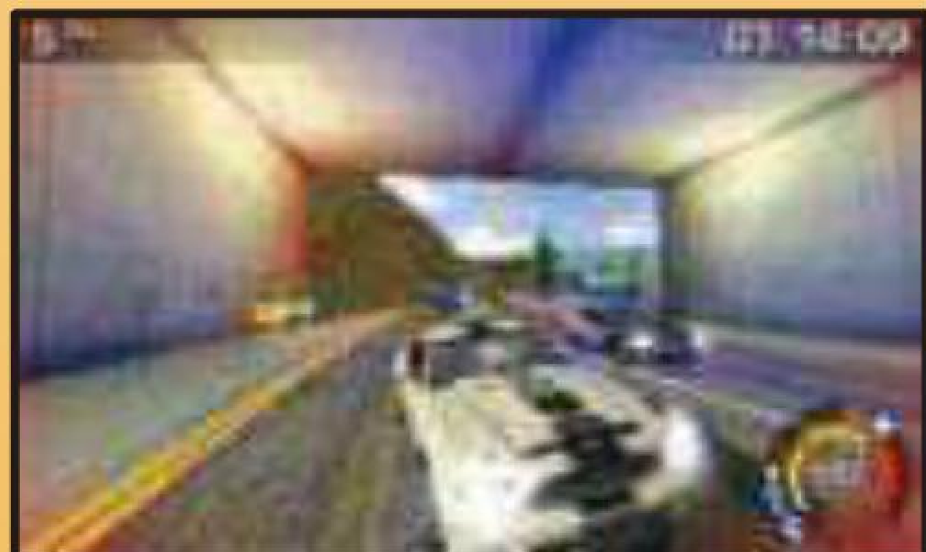
3 极品飞车 亡命天涯
Need for Speed: The Run
◆EA◆RAC◆预定2011年11月15日◆美版

3DS上先后有《山脊赛车》和《都市赛车》两大竞速类游戏发售，而《极品飞车》这个老牌系列也将于今年秋天登陆3DS平台。《亡命天涯》是系列的第18款作品，会同时在家用机和掌机平台发售，不过3DS版并没有加入家用机中“徒步奔跑”的桥段。

玩家所扮演的主角“杰克”参加了一场非法的赛车比赛，赛程从圣弗朗西斯科到纽约，没有规则、没有速度限制、没有同伴，玩家所能依靠的只有自己的车技和决心，而赢得比赛的方法除了加速超越外，也可以想方设法把对手挤出赛道。在这条死亡赛道上，有成百个世界上恶名昭彰的车手将与你并驾齐驱，而身后还有警车的紧紧追赶，究竟杰克能否赢得比赛并自我救赎呢？就让我们静待游戏的发售吧！

（文：苍穹）


▲在画面上一向出众的《极品飞车》将如何运用3D功能是本作的一大看点。


▲赛车的破损系统依旧存在，结合本作的剧情，相信比赛一定会火爆异常。

文 胧月 美编 sienna

超越生存的极限！

在确定发售日后，《超频》放出了最新消息。这款游戏移植自NDS的《女神异闻录 恶魔幸存者》，除了画面质量提升到3DS游戏应有水平外，还为主要角色增加了全程语音，这在“《女神》系列”中是极为罕见的。最为重要的是，游戏新增大量恶魔，并且在原作基础上追加了“第八天”的内容，无论流程还是剧情的展开都进入新层面——须佐之男、四天王等上位恶魔会给我们带来怎样的故事？还会有更深的黑幕浮上表层吗？

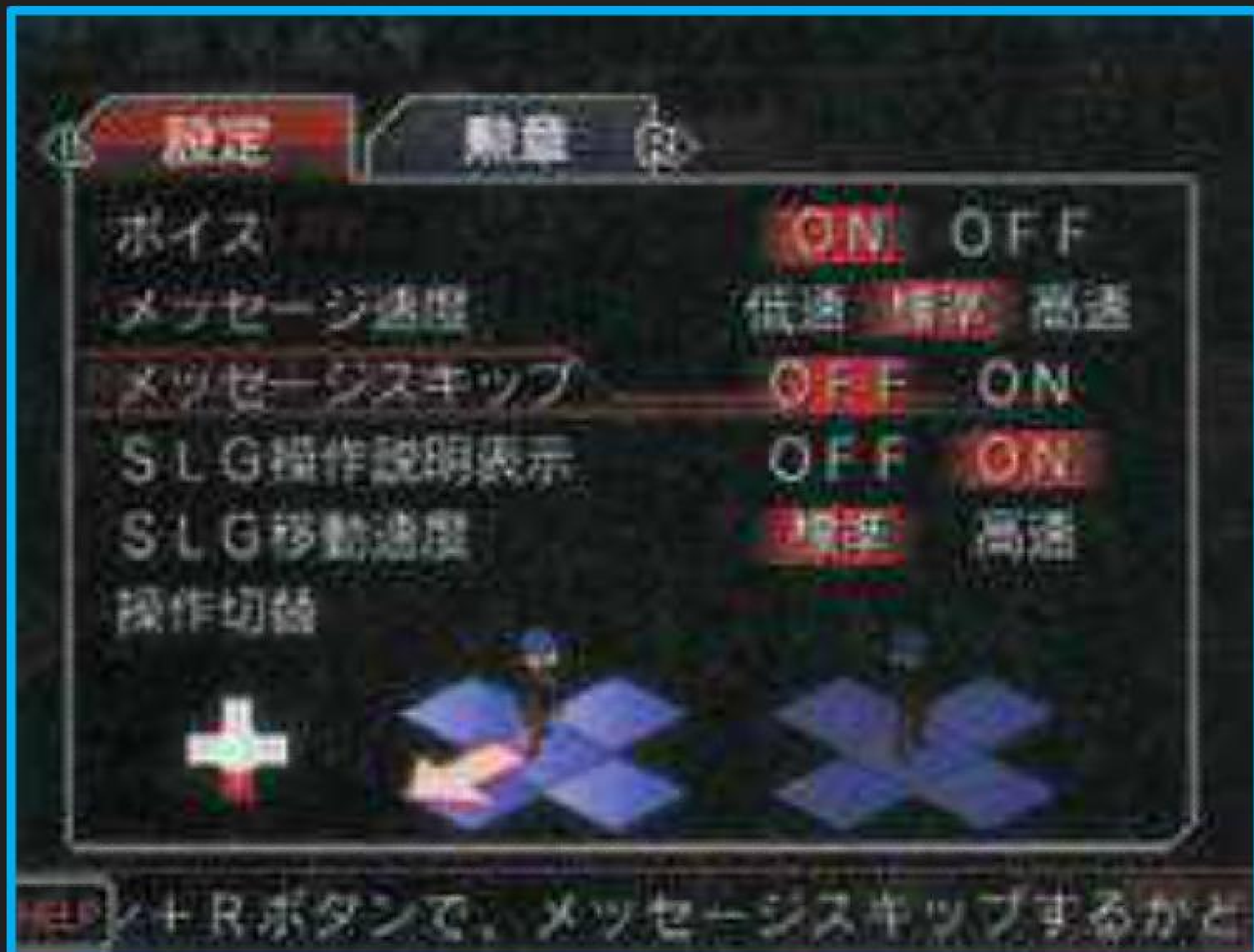
恶魔幸存者 超频		
デビルサバイバー オーバークロック		
Atlus	S・RPG	预定2011年9月1日
日版	1人	6279日元
对应周边未定		3DS

相关报道 Vol.154 P24

新系统

操作设定

这是大多游戏里都包含的“选项”设定，具体包括：调节语音的有无、文字显示速度、是否开启文字跳跃功能、是否表示SLG操作说明、SLG移动速度、操作切换。本作15分钟一场的战斗在同类战棋游戏中算相当快的节奏了，在追加移动速度调整功能后，多周目也能很轻松地达成。



恶魔全书

追加能阅览恶魔情报的恶魔全书，玩家可以把作成的恶魔登录进去，之后就能随时召唤出种类和技能完全相同的恶魔。





前往东京各地与恶魔战斗！



▲沿用“《女神》系列”的传统，游戏中的地名均与现实一致，主人公一行需前往东京各地，与敌方的恶魔、召唤师以及狂暴的人们作战。

高战略性的回合制战斗





▲敌我双方发生遭遇战，进入第一人称RPG式的战斗画面，针对敌方弱点，使用合理的技能予以攻击。

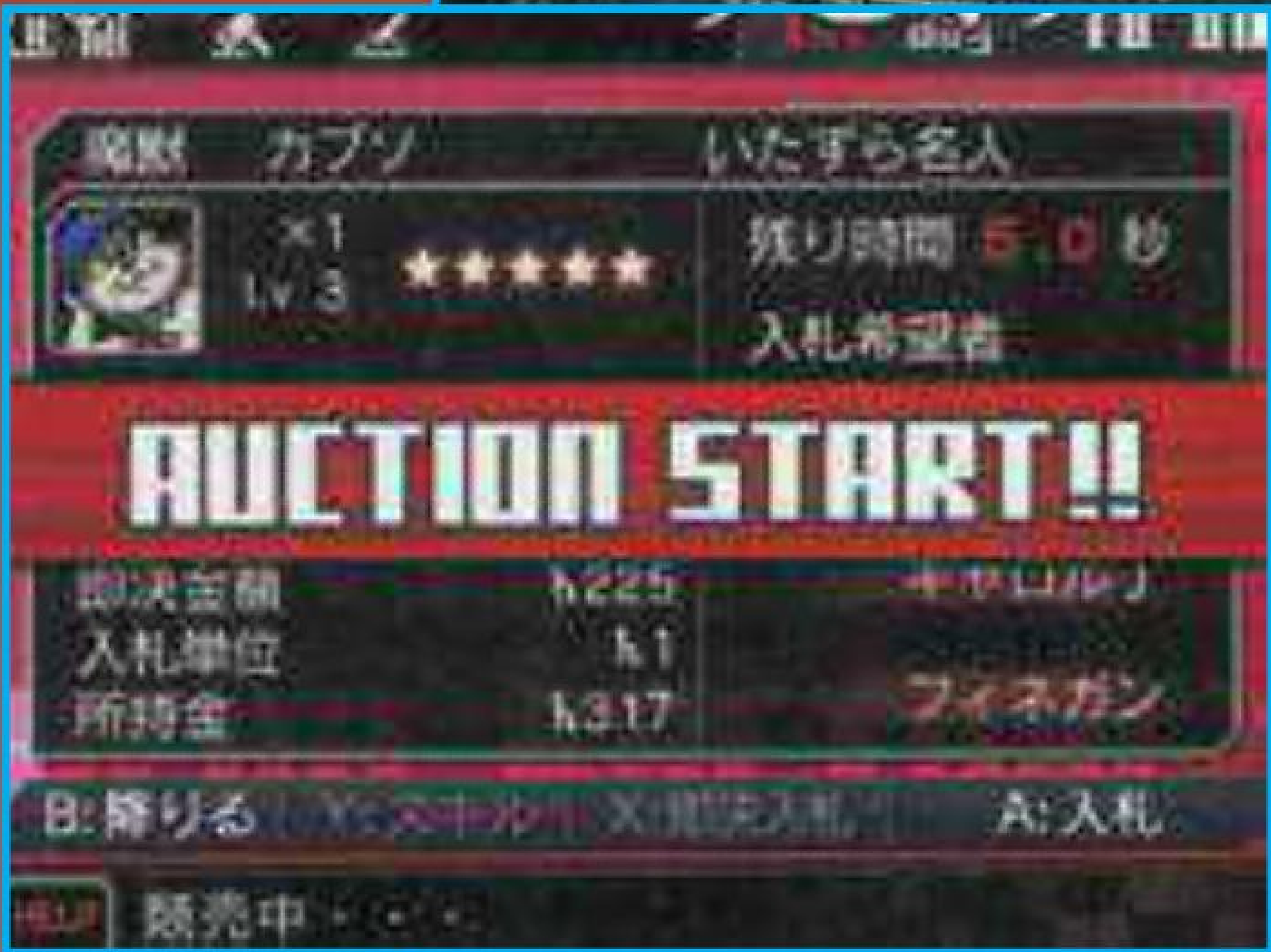
队伍编成





▲▼我方的每个作战单位由一名恶魔召唤师和至多两只恶魔组成，根据关卡的敌方配置，玩家需合理驱策能力各异的仲魔们。

恶魔拍卖





▲►在拍卖场购得恶魔后进行禁断的仪式“恶魔合体”，诞生出更强的仲魔。

新增语音的同伴们

多达20000句的台词令角色更富表现力，原本就形象鲜明的角色们会更直观地呈现在玩家面前，这次新公布的3名角色在故事中均有机会成为我方同伴。

二阶堂征志 声优：间宫康弘

涩谷地带的守卫组织“涩谷守护神”头领，他的哥哥在吸血事件中离奇死亡，获得恶魔召唤能力后，征志立志为向凶手复仇。

直哉 声优：谷山纪章

超一流程序员，幼丧双亲，被主人公的父母领养，是主人公伦理上的哥哥。他是恶魔开发程序的关键人物，在剧情中也至关重要。

望月麻里 声优：河原木志穗

木原笃郎初中时的家庭教师，她与征志以及征志的哥哥是青梅竹马，同样对吸血事件的犯人抱有强烈憎恨。

不应存在的第八天

NDS原版讲述了被封锁的东京在7天内发生的故事，玩家采取的行动和选择导致路线分歧，并最终进入5个不同结局。在《超频》中，原版结局之后的第八天会继续发生出人意料的故事。



新恶魔须佐之男降临东京





▲◀原版里未曾出现的恶魔须佐之男登场，其姐天照在原版中能作为仲魔登场，他会加入我方吗？





四天王的新故事



▲原版中登场的毗沙门、广目、增长、持国这四大天王带来了新的故事，这次他们的目的是……

简单难度追加

NDS原版讲述了被封锁的东京在7天内发生的故事，玩家采取的行动和选择导致路线分歧，并最终进入5个不同结局。在《超频》中，原版结局之后的第八天会继续发生出人意料的故事。





"《魔法工厂》系列"五周年 新作《魔法工厂4》登陆3DS！

文 半夏 美编 澄香

MMV旗下"《魔法工厂》系列"迎来五周年纪念，新作《魔法工厂4》将登陆3DS平台。本作依然由Neverland开发，将继承前几作清新的田园风格，画面变得更加优秀，这次前线就让我们看看本作有什么新的变化吧。

魔法工厂4		
ルーンファクトリ−4		
MMV	A・RPG	预定2011年
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

3

在幻想的世界中享受满载恋爱的甜蜜生活！

本作和一般RPG一样也可以一边和怪兽战斗，一边探索迷宫；和恋爱游戏一样可以享受丰富的恋爱剧情；和育成游戏一样可以培育植物、制作料理、合成武器和药品。总之本作就是这样一款集合了各种各样要素，能够享受在幻想世界自由生活乐趣的A・RPG游戏。


▲和居民加深交流就能从朋友变恋人，最后成为毕生伴侣。



▲在描绘得十分美丽的幻想世界自由冒险。

选择不同性别以不同角度体验幻想生活！



持有可以和龙沟通的"阿斯麦特"（ア−スマイト）一族特有的资质，虽然作为王子不知道应该怎么做很迷茫，但还是承担起建设国家的重任。

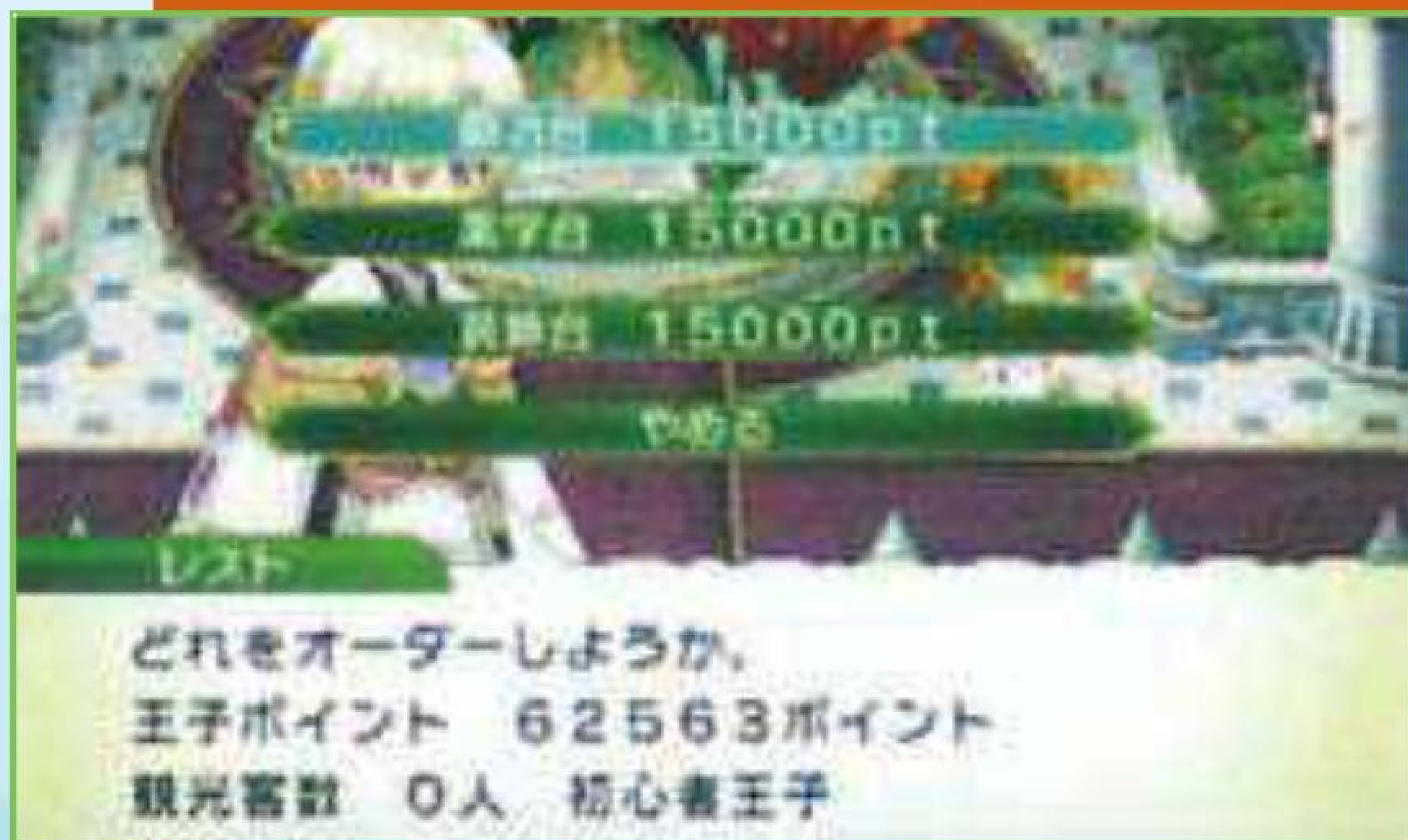


拥有"阿斯麦特"（ア−スマイト）一族的资质，可以和龙沟通，性格开朗活泼的少女，为了把国家建设成人人都想居住的地方而作为公主努力奋斗着！

游戏最初可以选择人物性别，然后开始全新的冒险故事。主人公从飞行船坠落丧失记忆，在救助他的龙的安排下暂且过起了王子（公主）的生活。

王子&公主系统

游戏的目的是将城镇发展得更加繁华。主人公在进行各种行动时会积攒点数，积攒的点数可以发布“命令”（オ–ダ–）来发展城镇。



新娘候补
玛格丽特
CV：悠木碧

穿着睡衣的样子被看到了！

性格认真同时温柔擅长照顾他人。在食堂演奏音乐，每天都为客人带来欢笑。

追加了作为恋人的时间，可以和恋人度过甜蜜的时光！

朋友 和居民关系很好的阶段，一切关系都是从此开始。

▶ **new 恋人** 和喜欢的人甜甜蜜蜜的状态，甚至还能和别人保持恋爱状态！

▶ **结婚** 选定1名命中注定之人一起共度人生，培育下一代。





◀▲成为恋人的话就能尽情享受甜蜜的对话了！

新郎候补
毕修纳鲁
CV：浪川大辅

为了成为独当一面的执事而每天接受特训的见习执事。太容易听信别人的话而十分容易被骗。





新娘候补以及新郎候补登场时会插入专用动画！

全新的“恋人系统”和他/她度过甜蜜时光！

作为“《魔法工厂》系列”特色之一：可以和居民们加深关系，然后告白，最后和心仪对象结婚，这样的系统本作得到保留，并增加了结婚之前的恋人时期。和他/她既不是朋友也不是夫妇，而是作为恋人进行甜蜜的对话！





▲▶在街道中可以遇到各种各样性格丰富的角色。

沃鲁卡农

CV：堀之纪

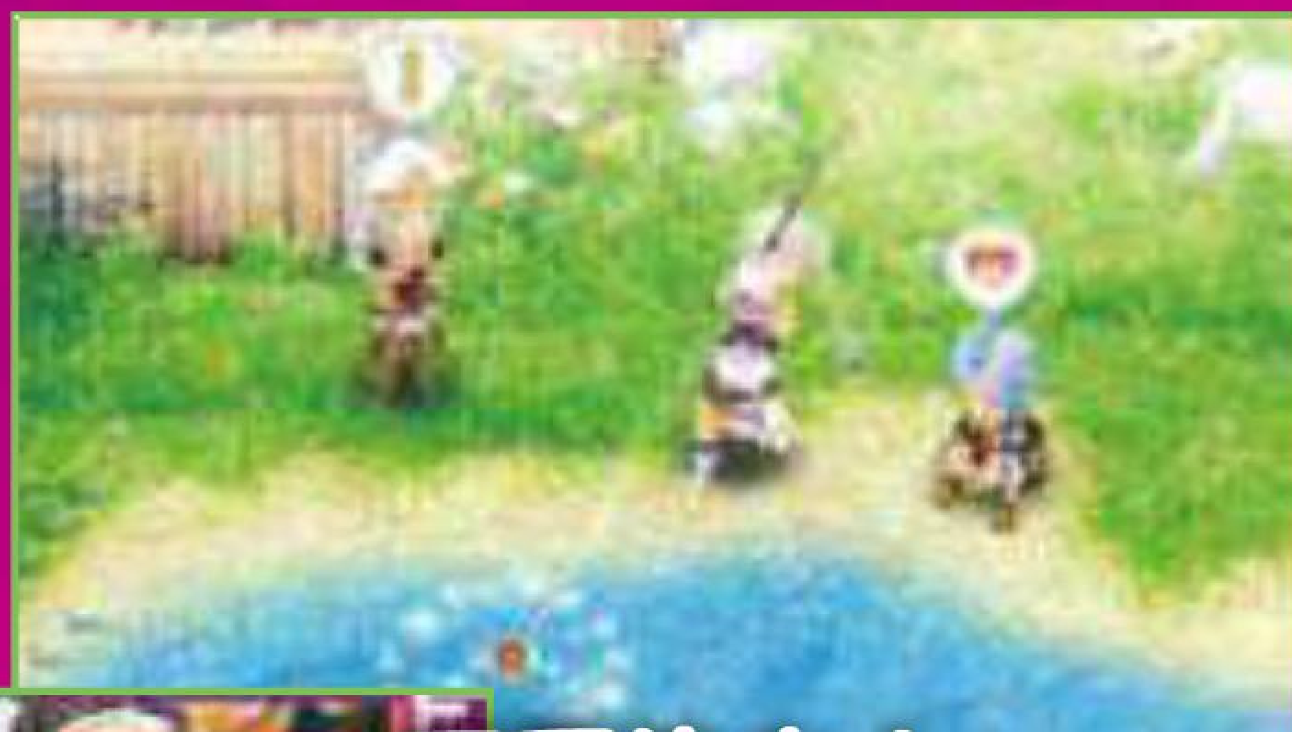
为救助主人公的龙服务，超一流老执事，意外的是个容易感动的人，爱流泪。

魅力十足的配角们！

“心跳游戏”系统让事件更加有趣！



◀▼放大画面的话能够欣赏角色丰富的表情。



画面放大！





和心仪的对象成为恋人约会的时候，如果两人都情绪高涨进入二人世界的话画面也会放大！可以享受临场感满溢的事件乐趣。

在农田种植作物！

城镇中有一个牧场，可以在其中种植作物。首先要开垦土地，制作农田，然后播种，每天浇水。用心培养会培育出各种各样作物，作物不再受规格控制，可以自由在任意位置种植，享受如同园艺般任意安排作物的乐趣吧！





▲▶每天辛勤耕作，早晚会收获巨大的果实。

超巨大蔬菜登场！是不是新种类蔬菜呢？





◀▼农田中居然出现巨大作物！这到底是什么啊？

在广阔的迷宫中冒险!

本作中除了可以和居民进行交流、培育作物之外，还可以在城外广阔的迷宫中进行冒险。在迷宫中和怪兽战斗就能获得道具，和敌对怪兽成为朋友之后还可以在牧场中饲养它们。



怪兽也能成为朋友!





和怪兽展开激斗!



在迷宫中展开冒险!



和同伴一起冒险的“野餐”系统

本作追加“野餐”系统，游戏中玩家可以邀请中意的伙伴或者怪兽最多两个人一起进行冒险。只要在对话中出现选项“ところで”（顺便……），选择之后就能邀请对方去冒险了，另外还能和角色进行约会、告白等不同的交流。若能和自己友好度最高的角色一起冒险的话熟悉的景色也会有所变化哦!





邀请喜欢的角色一起冒险吧!



◀和喜欢的角色一起欣赏美丽的景色，超浪漫!

来自制作人桥本嘉史的留言!

能够得到大家的支持真的十分感谢，“《魔法工厂》系列”不知不觉迎来了5周年纪念。为了庆祝而特意献上牧场、战斗、恋爱都进一步加强的本作——《魔法工厂4》。在本作中能够体验到邀请城镇里朋友或者恋人一起出城冒险的乐趣，在农业方面如果满足特定条件也能种出非常惊人的作物，另外恋爱方面在结婚前新加入的系统能够让玩家充分体会作为恋人间温暖有甜蜜甚至有点害羞的对话。除此之外还有很多令人震惊的新系统哦，第一次接触本系列的人也没关系，本作的内容和前作没有关联，请放心游戏。拜托了，请一定要成为“塞鲁菲亚”的王子/公主殿下!（我们有优秀的执事提供）



文 乌冬　美编 Juxi

《史莱姆总动员》是以《勇者斗恶龙》里标志性怪物史莱姆为主角的动作冒险游戏，作为系列第三弹的本作，这次史莱姆们将在大海上展开壮大的冒险，第一报主要为大家带来史莱姆的各种新招式以及死对头尾巴团的情报。

史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

Square Enix	A・AVG	预定2011年冬
日版	1～4人	售价未定
对应任天堂Wi-Fi网络连接		

3DS

史莱姆与尾巴团的激烈冲突！

这就是史莱姆的动作！

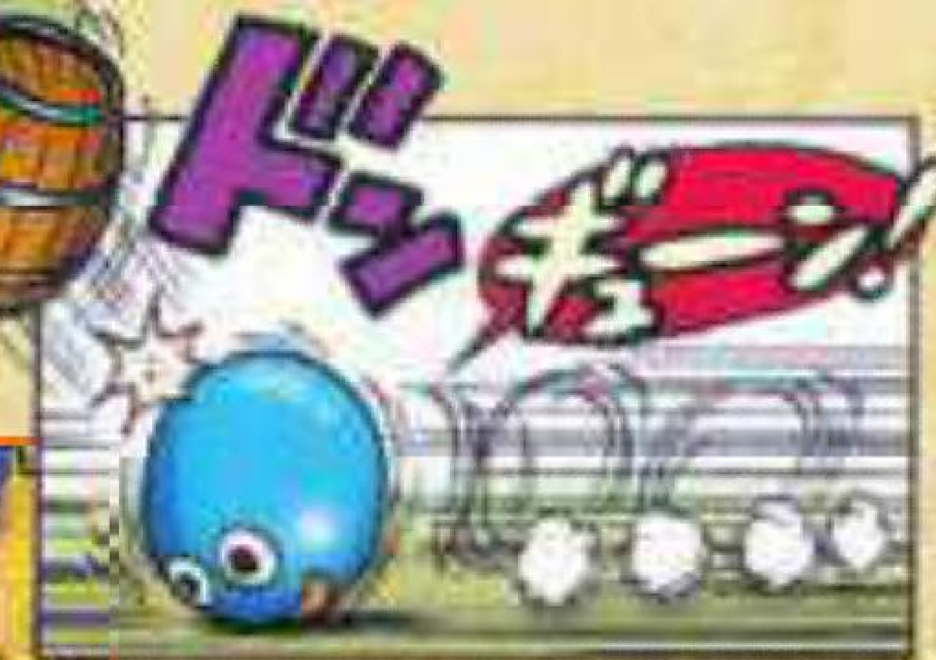
史莱姆能利用其柔软的身体做出各种动作，下面介绍的四种动作在游戏中会经常用得到。

史莱冲击

史莱姆把身体拉长，然后借助反弹力把自己弹出的必杀技，除了用来攻击敌人外，还可以将各种东西撞飞。



将所有东西撞飞吧！





▲►借助反弹的余势移动非常便利。

超级史莱冲击

拉长身体后蓄力一段时间使出的史莱冲击加强版，必杀史莱冲击对付不了的敌人就用这招解决吧。



◀当蓄到身体发光时就能发动强力的超级史莱冲击了。



强力的一击将敌人击飞！

将物品顶在头上

用史莱冲击撞飞的物品能就这样顶在头上搬运，然后扔出去攻击敌人。不止木桶和石头，甚至连敌人也可顶起来。









▲►不知道根据扔出去的东西不同效果也会不会有所区别？

跳跃&浮空

利用富有弹性的身体跳起来后再把身体伸展开来进行短时间的浮空，主要用来回避各种机关陷阱。






▲被炮台逼到没地方可走了，赶快用跳跃加浮空逃到安全的地方吧。

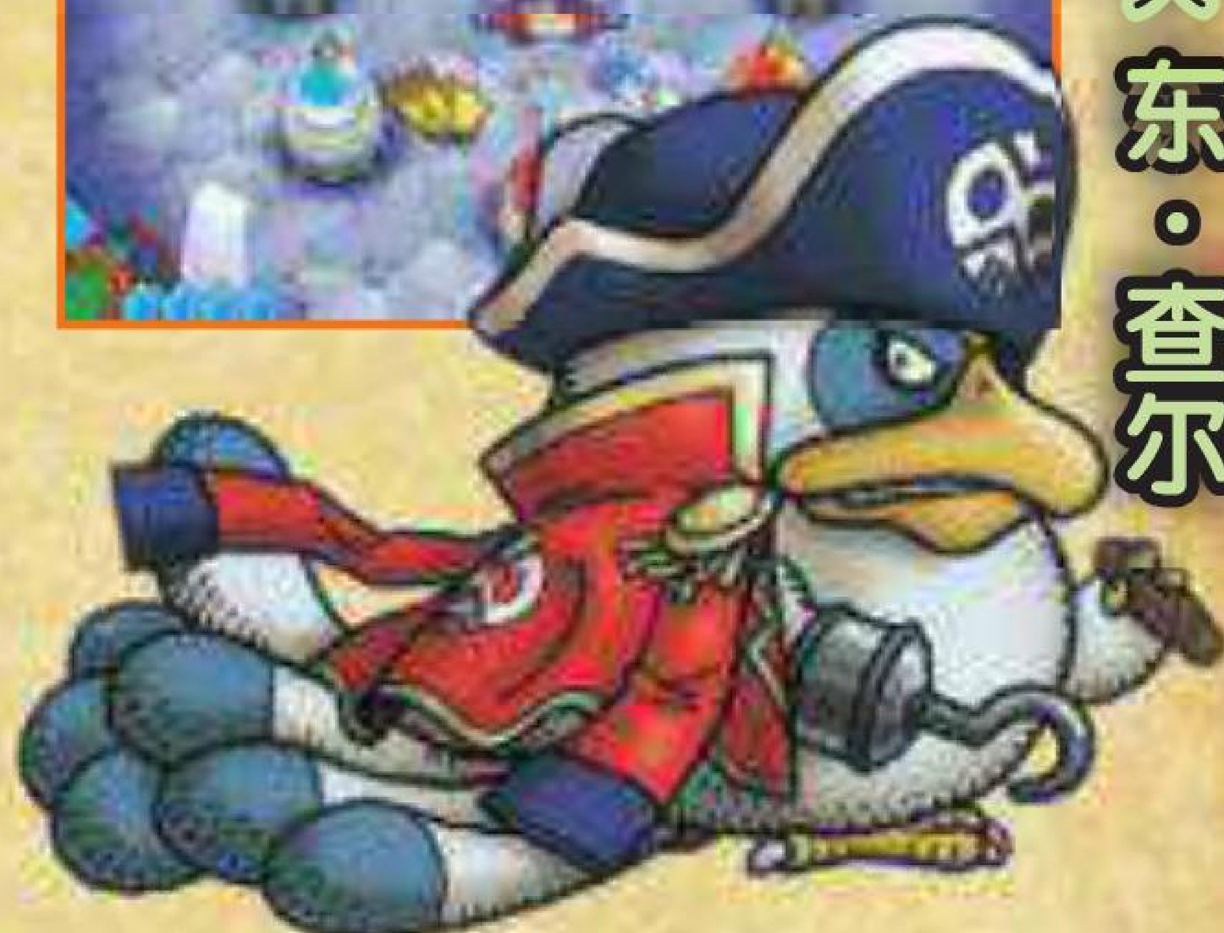
宿敌尾巴团出现！

主人公的宿敌尾巴团是企图征服世界的邪恶集团，作为尾巴团成员证明的是团员必定都有蒙蒙查的尾巴，越厉害的团员尾巴的数量也越多。

▼为了征服世界不择手段，真是名副其实的恶党。



尾巴团的老大 东·查尔



布加



▲总是一起行动的两人组，尾巴团的目的究竟是啥？

蒙蒙查




大哥

囚犯猫

▲对圆滚滚的东西没有抵抗力的反复无常的家伙，使用锐利的爪子进行攻击。

新成员陆续登场！

乌巴巴隆



▼在沙漠出现的战士，使用手中的剑进行攻击。



沙鲨

▶平时潜伏在地中，发现目标就会突然跃出施以攻击。

魔萌



威吓时的样子超恐怖！

▶一旦发现敌人就会做出威吓的样子，它的牙齿能咬碎石柱。

文 苍穹 美编 sienna

《新 光之神话》的官网于近日公布了不少新情报，除了对战模式的详细规则外，极具特色的“神器”系统也一举公开，下面就让我们一同看看吧！

新·光神話 パルテナの鏡

新 光之神话 帕尔蒂娜之镜		
新・光神话 パルテナの镜		
Nintendo	ACT	预定2011年
日版	1～6人	售价未定
对应周边未定		
相关报道 Vol.161 P38		

3DS

之前已经介绍过了，本作包含支持最多6人的对战模式，玩家需要参加光明或黑暗一方的阵营，组队相互展开厮杀。该模式的核心规则是“天使降临”：1.任一玩家被击倒后可以复活，但该队的团队力会有所减少，团队力的具体减少值与该角色所装备的“神器”有关；2.当任意一方的团队力减少到0，玩家再次复活时便是以天使彼特的姿态登场；3.击倒对方队伍的彼特就能获得最终的胜利。

对战模式核心规则——“天使降临”



►一旦某一队的天使降临，立刻就会遭到对方的集中火力攻击。

▲彼特的能力会比大众脸角色更高，不过一旦被击倒就宣告失败。



1 玩家的体力，体力槽减少到0后通过消耗团队力就可以复活。

2 对手玩家的位置和体力，体力槽左侧会显示其当前装备的神器。

3 双方的团队力，左侧为光之队、右侧是暗之队。

►▲光明对黑暗，选择神器时要根据全队的性能合理搭配、并考虑平衡性。

八种神器，一举公开！

在每关开始前给彼特装备不同的神器，战斗的风格也会截然不同。下面就介绍一下目前已公布的8种神器的具体特性。

击剑



能力较为平衡的泛用型神器，在射击、打击两方面都有稳定的发挥，比较容易上手。

神弓

拥有极长的射程，射出的光之矢飞行速度快、且有一定的诱导性，不过无法连射。



射爪



轻型神器，在近身战能够形成快速连击。射程短的劣势要利用彼特自身的移动来弥补。

破掌

从手掌中发射高诱导性的波动弹，具有极高的命中率。虽然单发威力较小，但可以用高速连发来弥补。





豪腕

重视打击的大型近身战神器，威力巨大但射程极短，必须靠灵活的移动紧跟目标，以免敌人逃离。



爆筒

发射出的炮弹会在目标处发生爆炸，把周围的敌人卷入其中并造成伤害，是范围性极佳的神器。



狙杖

能够狙击远处敌人的超长射程神器，距离越远威力越大。不过子弹不具有诱导性，而且在近身战时较弱。



卫星

漂浮在彼特双肩处的卫星，能够同时发射光束，对远处的敌人造成极大的伤害。



对于系列老玩家而言，三位女生与他们算是“老夫老妻”了，加之本作可以继承存档，不可避免地导致了新鲜感不足的问题。不少玩家希望能重温两人从陌生到结识的完美邂逅，本作就可以满足大家的愿望。多次体验第一次的心跳接触，在各种环境下对她一见钟情吧。

文 胧月 美编 澄香

NEW LOVEPLUS ラブプラス

新·深爱		
NEWラブプラス		
Konami	AVG	预定2011年秋
日版	1人	售价未定
对应存档继承工具软件		
相关报道 1 P 1 P		

3

朋友模式 体验初见女友时的心跳感觉

“朋友模式”下，玩家可以与多个女生进行各式交流，最后找到适合自己的女友。故事的流向和系统基本沿袭系列以往作品，不过本作中即使玩家已经确定了自己的女友，仍然可以多次体验朋友模式。下面就向大家介绍该模式的详细内容。

朋友模式的进行方法

流程
下达指令提升彼氏力
↓
完成女生的请求提升好感度
↓
好感度累积到一定程度可进行亲密接触
↓
彼氏力与好感度上升到一定阶段，接受告白
↓
接受告白后朋友模式通关
↓
如果游戏时间的100天内交不到女朋友，游戏结束

朋友模式的游戏目的是在100天内成功接受女生的告白。通关后该女生成为玩家的女友，开始正式的恋人模式。要想顺利接受告白，主人公的自身魅力（彼氏力）和与女生的好感度都非常重要。虽然朋友模式里可以与多名女生发生剧情，但最后只会有一个向主人公告白。本作的一大改进，就是当玩家进入恋人模式后，仍可以在存档选择画面重温朋友模式，且重温时不管结局如何，都不会对恋人模式产生影响。

1




2


3


将机身竖立后背景分为两屏

把3DS竖立后，女友显示在右侧的触摸屏，而左侧的宽屏则显示游戏背景，说不定能发现一些日常细节？



3DS令画面更加精细

《新・深爱》的画面素质相比NDS版大幅提升，原本为人诟病的“马赛克”画面已不复存在。



来自女生的请求

在朋友模式下，随着流程的进行，女生会向主人公提出各种请求。满足她们的请求能答复提升好感度，比如凛子会要求主人公每天早晨给她发短信，如果玩家答应了她的要求，那么就记得在游戏里的每天发短信吧，待凛子满意后就会对你大幅提升好感了。除此以外还有种类繁多的其他请求，不过如果玩家想一心一意追求某个目标，也可以拒绝其他女生的请求。







新事件 魔法猫娘凛子

满足一定条件可达成梦之事件，本作中让以往大人气的“魔法猫娘凛子”作为梦之事件登场，这次连宁宁和爱花都会登场。



部分继承要素确定

《深爱》和《深爱+》的存档都能被继承到本作中，这次公开的继承特典只是其中的一小部分。原作中与女友的关系越是稳固亲密，特典就越是稀有珍贵。玩家如果想在新作有个高起点的开始，不妨在发售前继续用NDS奋战。

- **恋人状态（亲密度1）：**将彼氏力和女友的感情提升至良好状态，不满、疲劳度、吵架值以及不良状态会被重置。
- **恋人本格派（亲密度5）~两人LOVE LOVE（亲密度8）：**根据亲密度高低解锁插画CG。

文 胧月　美编 sienna

由Capcom开发的这款3DS原创游戏发售在即，立体音响技术和丰富多彩的小游戏是本作的重大卖点。从目前的情报看，游戏颇类似于《瓦里奥制造》类的迷你游戏集合，官方是否能给出杰出的总领剧本，是小编最感兴趣的地方。



▲这就是本作的主人公，玩家的分身。某一天在苏醒之后，他突然发现自己置身于陌生的公馆内。

游戏的流程

突然来到谜惑馆 ▼ 经过一个个房间 ▼ 达成目标



光环视频收录 POCKET HALO

一个人静静地

游戏的舞台是一个谜团重重的公馆，玩家要逐一拜访公馆内的房间，寻找通向现实的入口。房间里的住民由超过50名的豪华声优演出，他们待在各自的房间里，等待主人公的拜访。充分发挥你的想象力，在这个神秘的公馆里自由冒险吧！

谜惑馆 回音之间

谜惑馆 音の间に间

Capcom	AVG	预定2011年8月4日
日版	1人	4800日元
无对应周边		

3DS

相关报道 Vol.156 P20/Vol.157 P46

节分房间

节分在日本是指立春前日，人们在这一天有撒豆驱鬼的习俗。该房间里的孩子们一同撒着豆子，可是为什么站在中间的鬼那么栩栩如生？





嗯？

◀孩子们开始一起撒豆，用语音指示孩子们，把豆子准确地撒到红鬼的身上。



▶不知不觉间只剩主人公和鬼单独相处了，面对越来越靠近的鬼，怎么办才好？



操作方法1 语音输入

当上屏出现音符标记时表示可输入语音，试试对着麦克风说话或吹气吧。根据说话的内容，房间的住民们会表现出不同的反应。

辣妹神轿房间

各种节日庙会是日本的夏季一景，神舆是庙会上的必备道具。在这个房间，玩家会看到男女分成两个方阵，各自抬着神轿进行节日合战。为其中的一方加油助威，令节日更火爆吧！





与孩子一起学习房间

刚进房间，突然被任命为小女孩的家庭教师。女孩会背诵乘法口诀表，仔细听语音，一旦发现错误要立即纠正。



6×3=18

►用语音输入正确的数字，如果玩家自己也说错了，孩子的母亲会发动强力吐槽！

6×4=42……

体验解谜乐趣



操作方法2 3D触摸屏

当屏幕上显示出手指形状的光标图示时，玩家可进行触摸操作。光标随着玩家的手指移动，有时还可以去触摸女性的身体部位……

中学的后辈告白房间

门的那一边是黄昏下的教室，一个可爱的低年级学生袅袅婷婷地走了过来。原以为这是个心跳加速的告白场面，不知为何该女生却突然发怒。



居然敢迟到！

声优：竹达彩奈

◄女生发怒似乎并不仅仅是因为主人公迟到。通过语音输入，赶快把她哄好吧。

操作方法3 动作传感器和陀螺仪

当上屏出现上下左右4个方向的箭头时，玩家可通过倾斜转动3DS机身来调查周围的情况。除了移动视点外，传感器和陀螺仪还能实现许多操作。

宠物美容房间

房间里的住民正在给动物们做美容，用电吹风给洗完澡的动物们吹干身体吧。

做不好会倒霉的哦！

声优：水原薰





示威游行房间

这个房间里，许多欲求不满的男性学生正在发动示威游行。他们到底在抗议什么呢？



▲玩家也可以把自己想抗议的内容录成语音，混在游行队伍中释放出来。不要害羞，大声喊叫吧！







全女性的憧憬，

近期Level-5宣布将原本开发名为《夜店女郎3DS》（《キャバお娘っぴ for Nintendo 3DS》）更名为《女生RPG 灰姑娘生活》（《ガ-ルズRPG　シンデレライフ》）全新登场！玩家操作游戏中自己的分身，体验令女性憧憬的职业“夜店女郎”（ネオジェンヌ），享受身为夜店女郎的梦幻生活。本次的前线将为大家介绍作为游戏舞台的彩虹银座、在集合众多夜店女郎的酒吧“城堡”中工作的样子以及主要角色的形象设计。另外还将带来创作者的访谈，请大家尽情欣赏吧！

文 半夏　美编 澄香



女生RPG 灰姑娘生活

ガ-ルズRPG　シンデレライフ

Level-5	RPG	预定2011年
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

3

故事概要

传说中寄宿着“传递幸福的蝴蝶”的街道——彩虹银座
为了在彩虹银座生活而离开农村家乡的主人公
在旅行途中，竟然有一只发光的蝴蝶停在她头顶上！
这难道是传说中的蝴蝶？
就在此时一名叫紫音的女性现身
“这里有真正的蝴蝶哦。”如此说着并递上写有“城堡”的名片
以此为契机，主角开始成为夜店女郎在“城堡”工作
但是在憧憬的世界背后
有巨大阴谋围绕着传说的蝶秘密展开……

耀眼闪烁的大都会
在彩虹银座的新生活

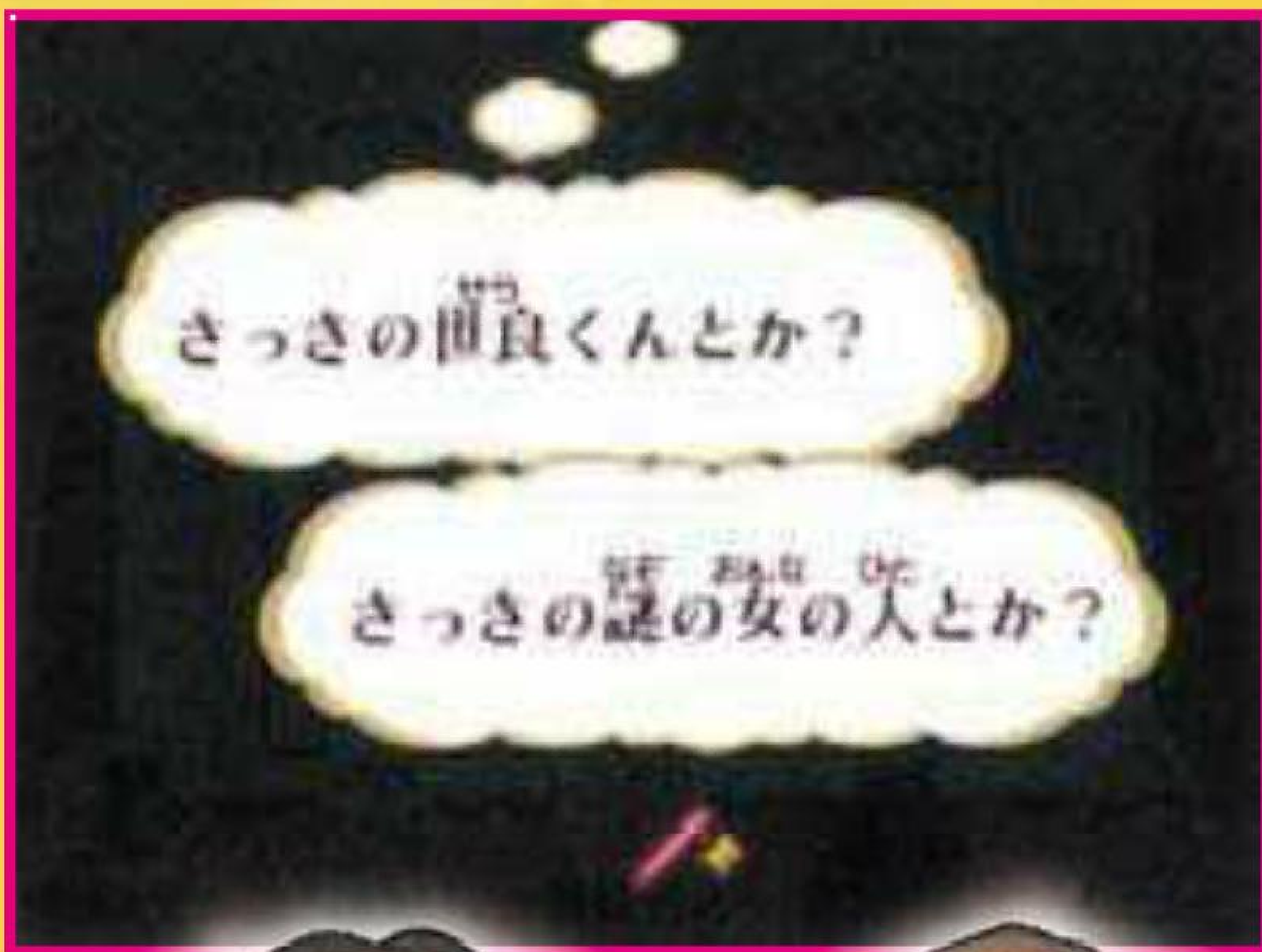
集合了许多商店和设施的大城市——彩虹银座。既有时尚商品店铺，也有咖啡、西餐馆、寿司店等饮食店，也有公园等供居民休息的场所。在这个街道轻松生活是本作的要点之一。早晨在阳光照射进来的屋子中醒来，穿着合心意的礼服出门，悠闲地在周围散步，和个性丰富的居民进行交谈，在时尚的商店购物……等等这一切都将在游戏中实现。

夜店女郎拯救世界！

自由地享受彩虹银座街道的乐趣







◀期待遇到新邂逅的主人公。这里的选择将影响今后的发展！



美香子

关心着主人公的阿姨。在彩虹银座经营着一家“露露花店”。



世良君

在露露花店打工的青年，性格有一点内向。

自己的房间

在女主角阿姨美香子家开的花店二层，有一间屋子属于女主角。不只可以在里面进行换装、打扮等还可以将从商店购入的家具、壁纸等装饰在屋里，试试看把屋子装潢得更加美丽吧！





白天充满活力，夜晚十分有气氛 风情变幻的街道值得瞩目！



▶下一步要做什么、要去哪里等等都有标识，十分体贴的设计，即使是初次接触RPG的玩家也不用担心。

街道

彩虹银座具有不负大都会之名的广阔面积。觉得会迷路的时候可以参考下屏幕的地图。街道白天和夜晚会呈现不同的样子，请务必到处逛逛看看。

请为客人带来治愈

传说中蝴蝶聚集的场所！介绍在“城堡”中的工作







兼具美丽和教养的夜店女郎们，在“城堡”为客人提供治愈和幸福的时间。这家店宛如真正的城堡，吸引了偶像、政治家、知名企业的社长等等多种多样的客人。在这里和客人对话，治愈客人就是夜店女郎的工作。反复接待客人经验值会上升，主人公的等级也会提升。磨练说话技巧，成为顶级夜店女郎的话就能揭开传说中的蝴蝶的谜团了！



市华（いちか）

主人公的老同学，在夜店女郎职业作为主人公的前辈给主人公很多建议。



美丽

在城堡中非常受欢迎的夜店女郎，待人接物非常温柔，对主人公也很亲切。



紫音

和美丽同期的夜店女郎，主人公的前辈，看上去很严厉实际上非常温柔。



开发者访谈

本次访谈请来的是担任本作制作人的日野晃博以及担任总监督的中村心。下面就让我们听一下他们是如何评价充满挑战精神的本作吧。

Gamedo 社长
中村心

Level-5社长兼CEO
日野晃博

和幸福的时光！

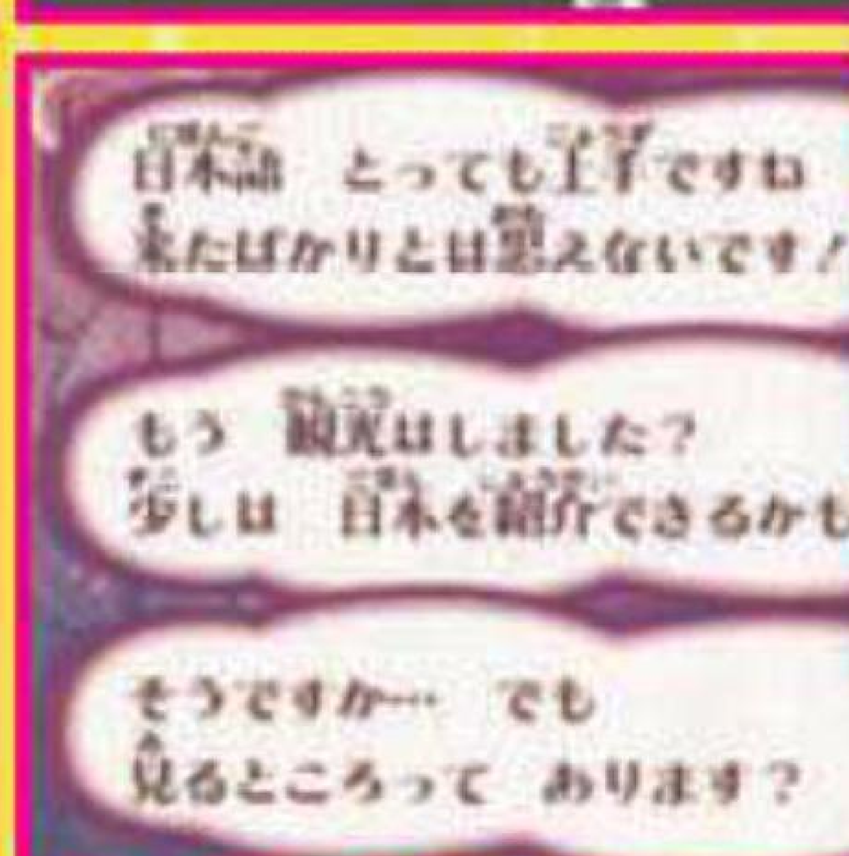


有名的人气作品中的角色也会出现在店内？！

超越商业间的隔阂，某些人气作品将和本作合作，其中的角色会作为客人出现在本作，接待各个角色能看到原作中不为人知的一面。

塞鲁吉（セルジュ）

城堡的客人之一，据说只接受美丽的接待。

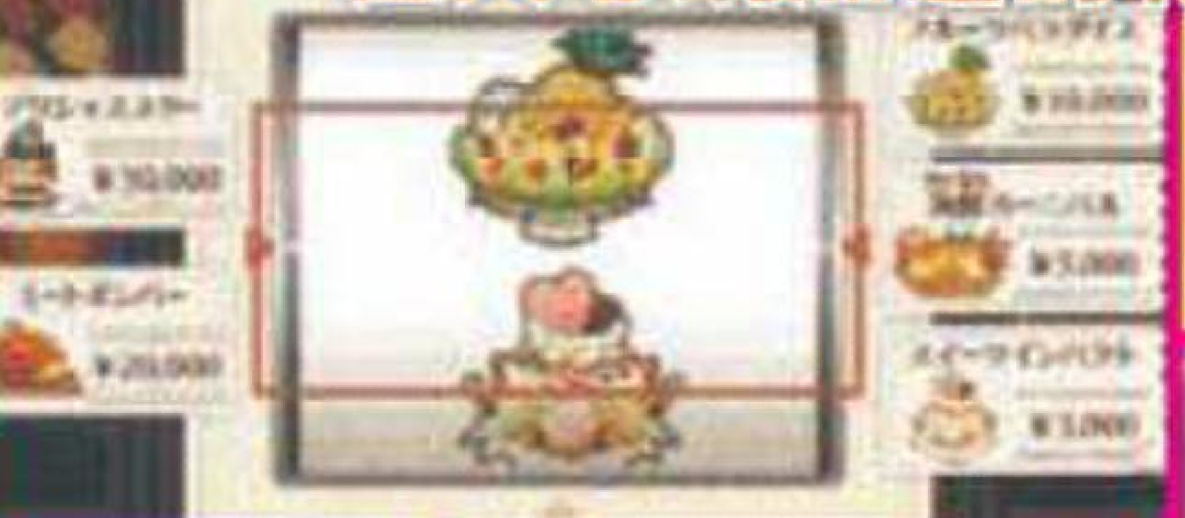


选择适当的话语，炒热会话气氛！

解逅通信的对手也将在游戏内登场！

借由邂逅通信系统，可以和他人交换名片，名片上有角色和服饰搭配的情报，得到的人可以自由输入评论，得到的名片可能作为夜店女郎出场，另外交换名片可以同时入手制作礼服的基本素材和样本，交换得越多就越有可能得到稀有的礼服哦，请大家积极地擦肩而过吧！

要点什么呢？让人心跳加速的轮盘点餐机





在接待客人过程中，客人如果要点食物或者饮料，主人公就会得到额外的奖励！抓住时机停止高速转动的轮盘点餐机，尽量让客人点昂贵的食物吧！

◀排列文字和数字以导出正确答案的对话模式。

——从本次发表的游戏截图看，无论是游戏系统还是画面都比以前更加像RPG了，因此十分吃惊呢。

日野晃博（以下简称日野）： 本作的原作《夜店女郎》（《キャバお娘つぴ》）是在ROID（Level-5旗下运营手机游戏的网站）上一直拥有高人气的得意之作。因此我想如果把这款游戏认真制作成一款RPG应该会很有趣吧，便开始着手开发本作。那之后企划慢慢扩大，终于有了“这种样子的RPG也不错”的感觉了，并且现在终于成为了一款可以拿给大家看的作品了。

——可以告诉我们游戏名称发生变化的原因吗？

日野： 本作因为实现了和众多人气作品进行合作以及是一款面向女性的作品，所以我认为是对游戏业界也很有意义的一款作品。因此为了能让更多玩家接受这款游戏而更换了名称。对“夜店女郎”这样的称呼很排斥的人还是存在的吧。

——我听说本作是完全以女性工作人员为中心开发的，这在Level-5的作品中是第一次尝试吧？

日野： 是的，如果是交给我制作的话，就会变成像《雷电十一人》那样热血的作品了吧（笑）。担任原作《夜店女郎》和本作监督的中村小姐是一位能把女性的美感和细腻感情体现在游戏中的人。因此觉得交给她制作的话能够作出受女性青睐的作品，所以拜托了她来做监督。

——原来如此，中村小姐以前开始就非常擅长女性向游戏吗？

中村心（以下简称中村）：其实Gamedo成立之初是以制作解谜游戏和动作游戏为主的，后来推出了模拟新婚生活的手机游戏非常受欢迎，因此渐渐向女性向游戏转移开发重心。

——除了中村小姐以外本次还有许多女性制作人参与其中吗？

中村：核心制作人员全员都是女性哦。企划、角色设定、脚本的等等相关工作人员全部都是女性。

——担当角色设定田中美穗小姐是个怎样的人呢？

日野：田中小姐是《夜店女郎》时就负责任角色设计的人，Level-5最初成立时就在公司任职的工作人员之一。

中村：不只是角色设计，还有大量服饰、装饰品等等均由她担任设计。



日野：最初任命田中担任《夜店女郎》的角色设计时，她说过"很难把握这部作品的形象"。但是女性向游戏我也不是很了解，因此回答了"抱歉，我也不是很清楚"（笑）。数日后，田中找到我说"这部作品的形象可以是只要一打开门，就有一大群男性捧着鲜花排成一排迎接着主角，然后主角穿着好像公主一样的服装从他们面前走过吗？""嗯，这样还不错。"我这样回答了（笑）。和现实的酒吧不需要完全一样。这是一部让主人公穿着漂亮的服装，受到大家称赞，从而实现女性梦想的游戏。因此在我听到田中提出的概念时，强烈感到应该由女性来制作这款游戏才有意义。所以才将中村小姐任命为总监督。

——请具体说说本作中想让玩家体验哪部分的乐趣呢？

中村：必然是体验大家最憧憬的"夜店女郎"的生活部分。我希望大家能够体验到被客人感谢以及搭配的服饰被客人称赞的喜悦感。然后将客人的反映视作动力，想着"下次攒钱买那件礼服！"，从而体会到游戏的乐趣。

——本作似乎连非常细微的部分也能自己搭配？

中村：故事开始时，眼睛的形状、体型等等都可以进行设定。游戏中可以可以变更的是发型、肤色、睫毛、眼影、有色隐形眼镜、腮红、唇膏、发饰、项链、戒指、手环、眼镜等部分。还可以选择涂抹什么样的香水，提什么样的包包等。



▲一件件精心设计的礼服，只是看就已经感觉让人变得少女起来。

——这太厉害了啊！

中村：道具的种类超过1000种，制作时我们罗列了许多从时尚杂志中剪下来的资料，然后以女性工作人员为中心讨论，最后决定采用了哪些礼服和饰品。

——也就是玩家可以根据自己爱好，自由装扮角色吧？

日野：没错没错，主人公的声音也准备了好几种，实际上里面有一个声音是中村小姐自己录制的哦。

——唉！中村小姐吗？

日野：中村小姐的演技十分了不起哦。

中村：在自己制作的游戏中实际加入自己的声音，算是我自己的一个工作准则吧（笑）。

——十分期待能够听到的那一天。那么最后请对读者说几句吧。

日野：本作虽然充满挑战，但是我认为只要各方面配合得好是有成为大热作品的可能性的。今后我们也将向大家介绍本游戏的各项魅力要素，请务必尝试本作。

中村：女性玩家当然不在话下，我同时希望男性玩家的话能够尝试到化身为女性的乐趣。敬请期待。

系列迎来二十周年，经典之作重装上阵！

文 苍穹　美编 Juxi

这次前线将为玩家们带来《MM2》的复活情报，游戏将以3代的引擎进行全面重制，新的战车和赏金怪物等要素也能给玩过原作的老玩家带来全新的体验。

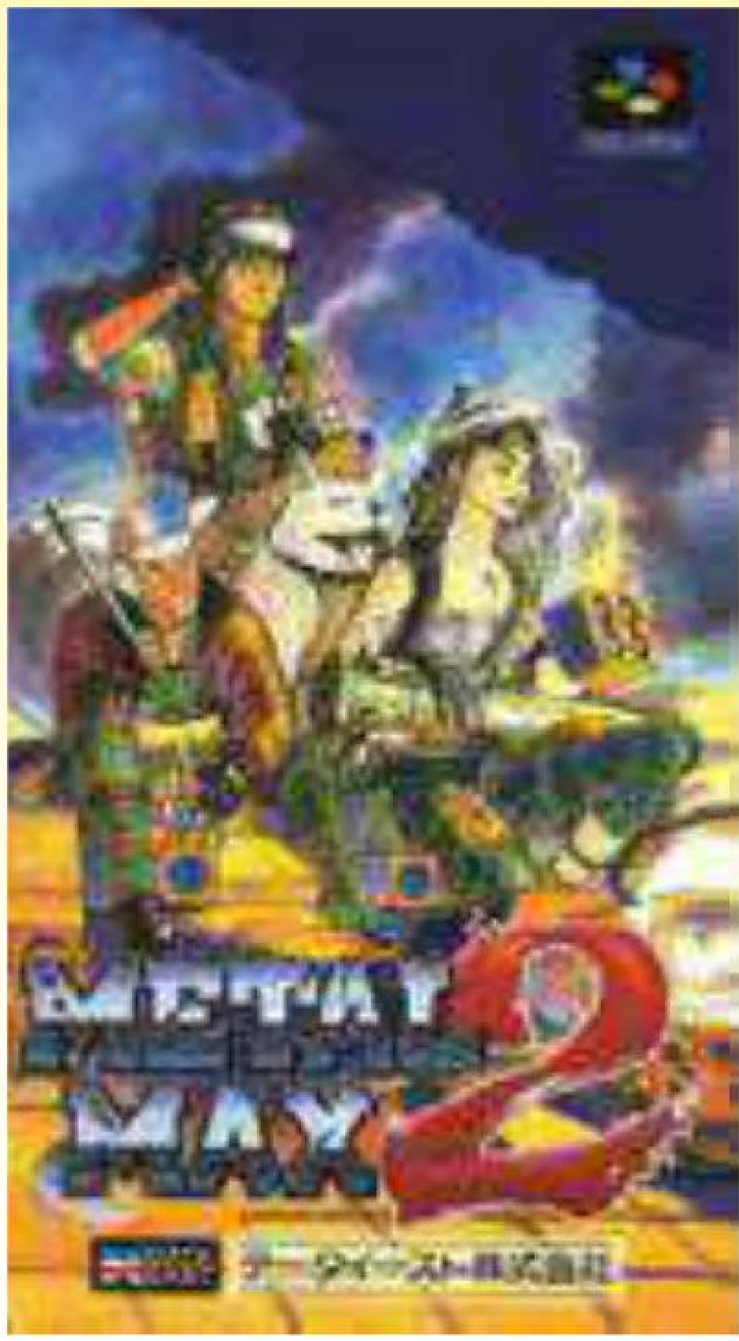
重装机兵2 重装上阵			
メタルマックス2 リロ－デッド			
角川Games	RPG	预定2011年冬	
日版	1人	容量未定	6090日元
对应周边未定			

NDS

《重装机兵2》的历史

作为系列的第2作，《MM2》于1993年3月5日在SFC平台发售。相较于广为人知的初代，2代强化了主线剧情，对于主要角色的刻画也颇为深入。在系统方面，游戏引入了战斗犬“波奇”、自制战车、海上战等，猎人办公室也加入了“本周目标”的要素。

本作曾于2003年移植到GBA上，画面和系统并未作大幅度修改，只是追加了2个赏金怪物和2辆租用战车。然而《MM2改》由于存在着大量的恶性BUG而广受恶评，纵使后来推出过修正版也仍是于事无补，销量上的惨淡直接导致《MMR》登陆GBA的移植计划中止。



序幕

在经历了“传说的大破坏”后，世界各地一片狼藉、人类文明几近崩坏，一个名为“掠夺者”的非法组织则趁机为非作歹，而本作的故事就在一座小村庄里开始。

◀为了保住村庄，老人们聘请了4位保镖与掠夺者对抗。







◀▲在掠夺者战车的炮击下，村庄顷刻间化为了废墟。





▲4位保镖最终不敌“死亡·布罗拉”，尽皆丧命。

主角的性别和职业由玩家决定！

猎人·男

原版中主角是固定的男性猎人，但在本作中，玩家可以自由选择主人公的职业和性别。虽然其他还有哪些职业尚不明朗、具体的原画设定也未公开，但本作的自由度比起原作已经高出不少。



▲玛利亚对于主角而言，是虽无血缘关系但却无可替代的亲人。


▲随着主人公性别的不同，NPC的台词也会有细微的差别。

主人公的推定年龄为15岁，双亲被掠夺者军团所杀，后来被“不死的女战士”玛利亚在战场上捡回并抚养长大。在序幕的恶战中，玛利亚被“死亡·布罗拉”杀死，主角自己也奄奄一息。在经历了九死一生后，主角只身一人踏上了复仇之旅。

猎人·女

疯狂科学家明奇

贯穿于“《重装机兵》系列”的天才科学家——明奇博士，独特的电击复活法让所有玩家过目难忘。序幕时正是他把濒死的主角从死亡线上拉了回来，而玩家在冒险途中一旦遭到全灭，也会被送回此处并复活，并不会Game Over。

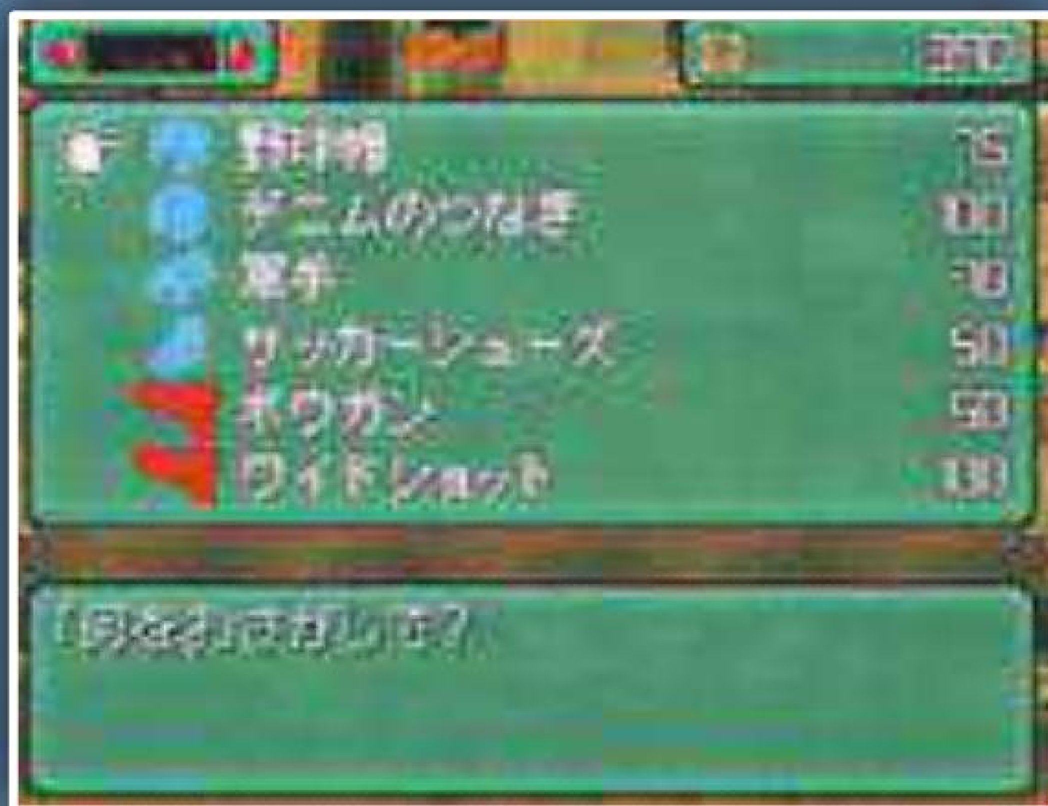

◀序幕中死去的战士们只有主角一人侥幸获救。


▶助手伊格尔与博士如影随形，相信明奇身后的房间内依然有一个大脑“罗拉”。



功能丰富的设施

在这个恐怖怪物和掠夺者肆虐的世界，想要立足就必须变得强大，村庄和城镇中的各种设施能为玩家提供不小的帮助。除了装备店、道具店等RPG中习以为常的建筑外，猎人办公室、洗车店、改造厂、租车行等系列的特色设施也会随着冒险的展开一一出现。


◀在商店购买不同部位的装备，以强化自身。

▶踏上旅途前记得找记录中心的小姐进行存档。



◀可以把暂时用不到的道具交给寄存室的NPC保管。

隐藏在世界各地的赏金怪物

系列的一大特色就是造型各异的赏金怪物，它们的通缉令被贴在城镇的各个角落，只要能够成功将其击倒，就会得到丰厚的赏金。当然，赏金怪物的实力比一般杂兵要高出许多，在努力提升自己的能力后，再向它们发起挑战吧！

新怪物登场！



▲在猎人办公室可以打听到赏金怪物的出没场所。





▶2代的首个赏金怪物——沙鲛，在没有战车的情况下还是挺难缠的。

最可靠的搭档——战车

对战车进行强化改造是系列的另一大魅力，不同战车的底盘性能和炮孔都有所差异，而装备上各种大炮、机枪或SE后，战斗的风格也会产生巨大的变化。2代中同样可以自制战车，原版是四选其一。而从公布的图片中我们也可以看到，重制版引入了3代中独有的摩托。











任务系统引入

在《MM3》中颇受好评的支线任务系统同样会引入到2代重制版中，而且总数将超过100种。完成任务后可以得到金钱、道具甚至经验值的奖励，喜欢探求游戏细节的玩家们又可以细细品味NPC的相关事件了。



▶与城镇中的NPC对话就有机会触发各种任务。



◀点击右下角的图标后可以对地图进行缩放操作。



▶驾驶着自己倾力改造的战车驰骋荒野，与怪物们展开激战吧！





文 胧月 美编 咕噜

当E3上PSV确定正式名称后不久，一款风格另类的动作冒险类游戏随之公布。本作吸引人的除了那浓墨重彩的卡通渲染画面外，还由曾经出品过"《尸人》系列"的外山圭一郎担任其制作人。游戏的关键词包含"重力"、"返还上层"、"内在宇宙"，充满了新鲜奇妙感，这次就将本作独特气氛下的世界观介绍给大家。

GRAVITY DAZE

重力的眩晕（暂名）

Gravity Daze（暂名）

SCEJ	A・AVG	发售日未定
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

V

制作人访谈



外山圭一郎

负责本作开发工作，是知名恐怖游戏"《尸人》系列"的导演。对恐怖感的把握收放自如，外山在这款游戏中将给大家展示什么呢？

一玩就知道乐趣所在

——一提到外山先生您，就不禁联想到恐怖类作品，所以这次公布的游戏很令人意外。

外山圭一郎（以下简称"外山"）： 我原本就很喜欢法式漫画风格的世界观，一直想制作拥有该气氛的游戏——该想法甚至在进入游戏业界前就有了。倒是那个时候的我怎么也想不到会去做《尸人》（笑）。

——这款《重力的眩晕》，其动作要素就是以"操作重力"为印象。

外山： 其实这款游戏原来是打算出在PS3上，因为PS3的手柄拥有六轴感应操作，很适合本作。

——是这样啊，那么搭载了陀螺仪的PSV一经登场，就考虑转换平台了吗？

外山： 是的。PSV的陀螺仪与本作的重力操作简直天衣无缝。

——您提到的"重力操作"具体是怎样的一种东西呢？

操作重力纵横空间



▲印象设定画，PSV的高机能可忠实再现个中细节。特征明显的建筑与操作重力的世界观相吻合，展现出独特的凄凉风貌。



本作可操作重力，在全3D的空间里自由移动，并与敌人展开战斗。故事舞台是虚构的都市“赫基萨比尔”，主人公的起始活动地点便是赫基萨比尔的一角，奥尔德诺瓦地区。该地区的一大特征就是常年保持黄昏天色，古典风格的建筑群静谧地林立。除了各种设施外，这里还建有无数住宅，是都市下层贫民的密集地，每天都有大量的劳动力从该地区前往别处。不过，当奇异的重力风暴现象出现后，这里遭受到沉重打击，濒临毁灭。

忠实再现设定画的高精细街道



外山：最好理解的是“移动”部分。本来绝对无法前往的墙壁或悬崖，通过改变重力的方向就能轻松到达，移动范围由此大幅扩张。

——原来如此。让墙壁成为重力场的方向，这样就能站立在上面了。

外山：对。不过，我还希望玩家能够关注主人公“格拉维迪・幼猫”这个女孩子的成长。游戏初期，幼猫的行动方式很少，但随着能力的成长，她能够更长时间地控制重力，进入一些以往无法到达的地方。

——游戏里还出现了敌人，如何攻击它们？

外山：和移动一样，先改变重力方向浮在空中，再向敌人的方向自由下落，用飞踢攻击。当然普通的踢腿也能奏效，但主力攻击还是需要利用重力的。

——不过这么一来，仅通过文字或截图就不能反映游戏的魅力点了。

外山：没错。仅仅只有截图，玩家完全看不出发生了什么事情（苦笑）。那么是不是看到动态视频就能明白了呢？其实这也很难。只有实际玩了以后，才能、同时也是立刻就会明白，这是怎样的一款作品了。我觉得没有比这印象更晦涩的游戏了。

——在一个盆景般的世界中自由漂浮，是这个游戏的最大乐趣所在吗？

外山：是这样的。本作原创性最高的部分，就是随心所欲地纵横于世界的每个角落。玩家也许刚开始不太好把握，但很快就会享受到它的爽快感了。

主人公

某日，失去记忆的少女睁开双眼，突然一只黑猫出现在面前，赋予了她操作重力的能力。面对重力风暴和袭击人类的怪物，少女开始了自己的战斗，即使她的记忆依然没有恢复……







▲街道上遭遇了另一个操纵重力的少女，她们之间的关系是……

格拉维迪·幼猫

本作的主人公少女，失去记忆，出身不明。因为一直跟黑猫行动，因此被住民称呼为“幼猫”。



奔走四处完成居民的委托



达斯迪

呈现黑猫形态的不明生命体，能够操作重力。名字是主人公给取的。



以一人之力与异形们战斗

▲战斗时的幼猫以腿系的格斗攻击为主。

操作重力

借助达斯迪的力量，幼猫能改变周围重力场的作用方向，由此带来独特的漂浮、坠落和飞行的感觉。在原本的水平方向上坠落并高速移动，频繁地改变重力方向实现空中飞行，重力操作在移动和战斗里都是不可或缺的要素。



还会影响到周围的人们

敌方 奈威

伴随着重力风暴的频发，这种名叫“奈威”的不明生命体出现在街道的四处。它们缺乏智力，完全凭本能行动，对周围造成无心的破坏。



重力变换

自由改变幼猫周围数米内的重力场方向



▲首先按下R键，让幼猫周围处于失重状态。在能力发动的过程中，重力能量会持续消耗。



▲失重状态的幼猫漂浮在空中，此时可决定重力场的作用方向，之后角色就会顺着新的重力方向下坠。



▲由于重力的方向已经发生改变，碰到建筑物后可以稳稳地吸附在上面。

重力飞踢

改变重力方向获得加速度，对敌人使出强力的飞踢



▲重力变换后，在下落之前锁定敌方目标。



▲消耗的重力能量越多，下落速度也越快，由此使出的飞踢力量也会更大。这是与敌方交战时需要活用的技术。



▲飞踢命中目标产生反作用力，利用它来改变攻击方向，踢向下一个目标。

SHINOBIDO 2

忍道 散華

对忍者题材游戏感兴趣的玩家，想必对“《忍道》系列”不会感到陌生，其与知名忍者游戏“《天诛》系列”一脉相承，由Acquire公司所开发。其正统续作在今年的E3展上随PSV一同公布，下面就给各位玩家带来更进一步的详细情报。

文 苍穹

美编 sienna

忍道2 散华		
忍道2 散华		
Spike	ACT	发售日未定
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

PSV

主人公 火祭之膳

故事背景

时为室町后期，宇高多是由一条家所统治的小国，这里虽地少人稀但还算得上和平。然而邻国赤目家为了侵略领土，与新兴的寺社势力“阿无璃他教”联手，掀起了“宇高多之乱”。另一方面，一条家的谱代家臣风天寅三郎久秀，以东方大国芳穰家为后盾，趁机向主公举起了反旗。宇高多境内再次被战火所笼罩……

同期，风华忍者一族因遭到同胞的背叛而在一夜之间覆灭，在那场将一切都焚烧殆尽的大火中，仅有一名忍者幸存了下来，其名为“火祭之膳”。

▲在膳的左脸颊上，有一道醒目的伤痕。

漆夜降临，忍务开始！

■在隐秘任务中要尽量避免与敌人发生不必要的战斗。

美轮美奂的场景

借助PSV的机能，本作的画面表现力异常强大，室町时期的古朴建筑、漫天飘落的火红枫叶、黑暗之中的点点烛光……如此唯美的画面定会让人暂时忘却即将到来的腥风血雨。

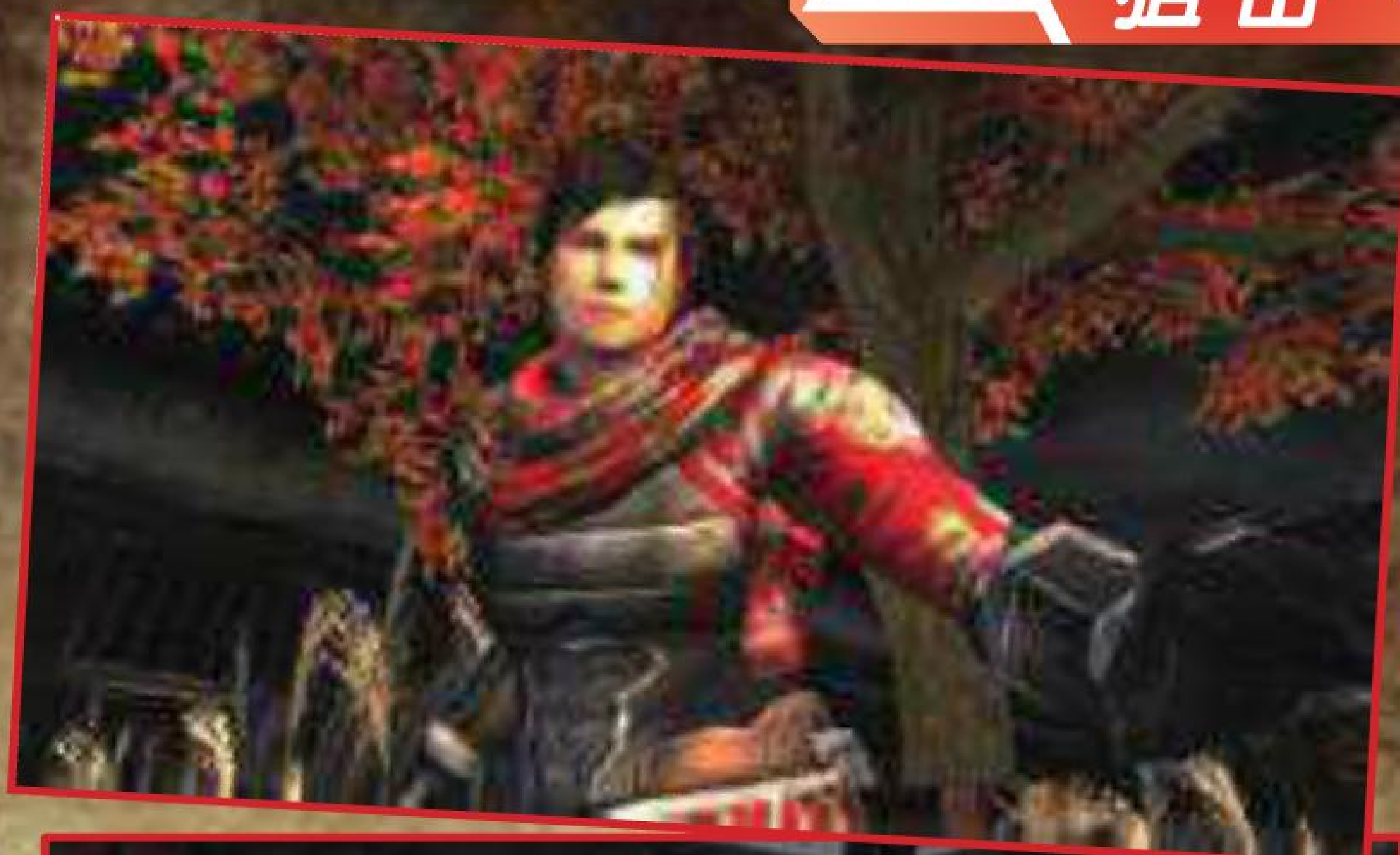
种类丰富的任务是“《忍道》系列”的一大特色，在以往的作品中有侦察、输送、偷盗、诱拐、暗杀、护卫等十数种性质不同的任务，具体的完成方法也不尽相同。而本作自然也不例外，诸如“暗杀越后屋”、“传递书信”等任务等待着玩家的挑战。

■目标一看就是个满脸横肉的奸商。

■有时候也难免要与敌人展开正面交锋。

丰富多样的动作

动作性对于忍者游戏不言而喻，在本作中膳的动作非常丰富，惟有合理地运用这些特殊动作和忍具，才能让任务得以顺利完成。





▲处理好尸体，不要被附近的敌人发现。



▲悬挂在屋檐下以避开敌人的视线。



▲预先设置好爆炸型忍具，伺机把敌人炸飞。



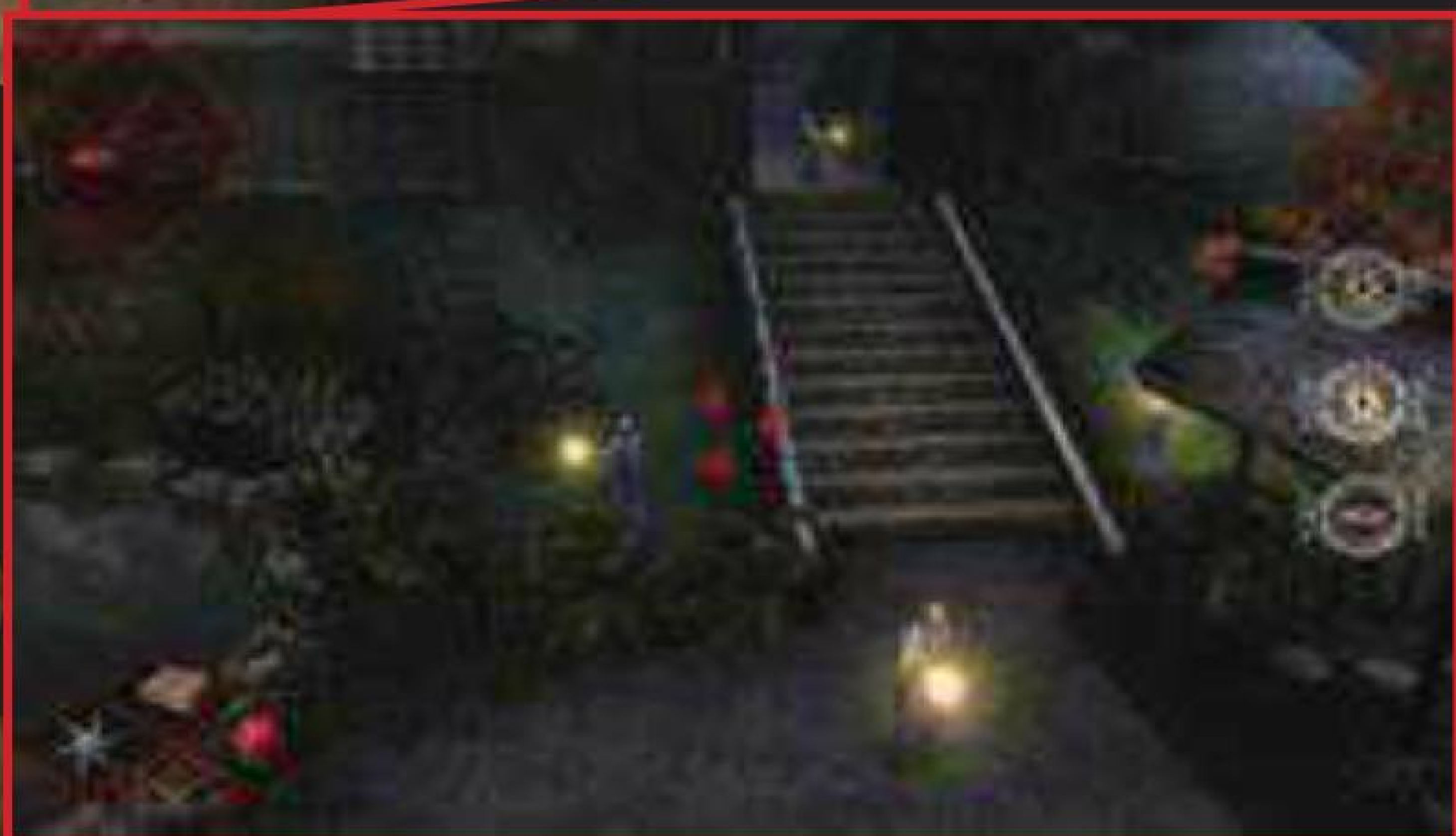
■在狭窄的地段利用“壁走”突出重围。

新增的触控操作

本作配合PSV的触摸屏和背触板加入了全新的操作，虽然算不上巨大的系统变动，但还是可以看出制作方的用心。



■点击屏幕右侧的“杀气图标”，视角就会自动锁定该名敌人。



▲利用背触板瞄准并投掷手里剑，从远处将敌人击杀。

一击必杀 血祀杀法

在敌人没有察觉的情况下悄悄靠近，配合画面上出现的“血祀预感”提示按下△键，膳就能使出独特的“血祀杀法”，把敌人一击干掉！





▲血祀杀法类似《天诛》中的忍杀。

RAGNAROK
光と闇の皇女

看了159辑《仙境传说　光与暗的皇女》的前线报道之后，各位同学们是否有所期待呢？时隔差不多一个月，官方放出了大量的游戏新情报，包括主人公设定、游戏的系统详情以及各主要角色，现在就来给大家一并介绍吧。

文 酷洛洛　美编 Juxi

仙境传说 光与暗的皇女		
ラグナロク～光と暗の皇女～		
GungHo	S・RPG	预定2011年10月27日
日版	1人	5985日元
无对应周边		
相关报道	1	P

建立你的主人公

里特 リト

年龄：17岁
性别：可选择男/女
职业：可选择，可在游戏中转职

玩家扮演的主人公，在数年之前以新进冒险者的身分前来格兰兹利塔半岛击退魔物，期间因遭遇强敌而进入苦战，而当时主人公因被特雷涅所救，此后便与特雷涅一起进行修行。如今作为特雷涅义勇团的一员而大为活跃。

建立角色四步走

游戏开始前要为主人公设定性别以及名称，初期玩家就可以从14种角色中选择其一作为最初职业。虽然玩家选择的职业对游戏故事不会构成影响，但会影响到游戏的整体难易度，请慎重选择。此外还可以更变发型、颜色甚至战斗声音，创造属于自己的主人公吧。


第一步 选择喜欢的职业


第二步 选择你的性别


第三步 为主角建立名字


第四步 搭配发型、发色和语音，完成！

将角色育成最强吧！

通过战斗行动及击倒敌人，就能蓄积经验获得升级。继承《仙境传说 Online》,游戏的等级分为基础等级和职业等级两种，现在就来给大家逐一判明。

基础等级（Base Level）

随着基础等级的上升，角色的综合能力状态也会得到提高，另外提升基础等级时会获得“能力点数”，玩家可以将能力点数自由分配到角色的能力上，往自己需要的方向培育。



职业等级（Job Level）



随着职业等级的上升，角色可以学习更多的技能，升级时获得的“技能点数”可以用于强化技能效果，让玩家在战场上有着更好的表现。此外职业等级是各职业一一对应的，即使角色转职成其他职业，原来职业的等级也会保留，当转回原来职业时就可以继续培育了。

进一步进化的转职系统

除了继承原有的等级系统，在本作中角色转职后，之前职业的技能将可以得到继承！因此玩家可以培育出多职业特性的角色，另外习得指定不同职业的技能，还会获得超远越职业的特殊技能，例如习得暗黑骑士的“黑暗剑（ダ–クブレイド）”以及神射手的“猎鹰突击”后，在超越极限中玩家将会由一定机率使出特殊技能猎鹰剑“ファルコンブレイド”。


暗黑骑士

+


神射手

超越极限 使用详解

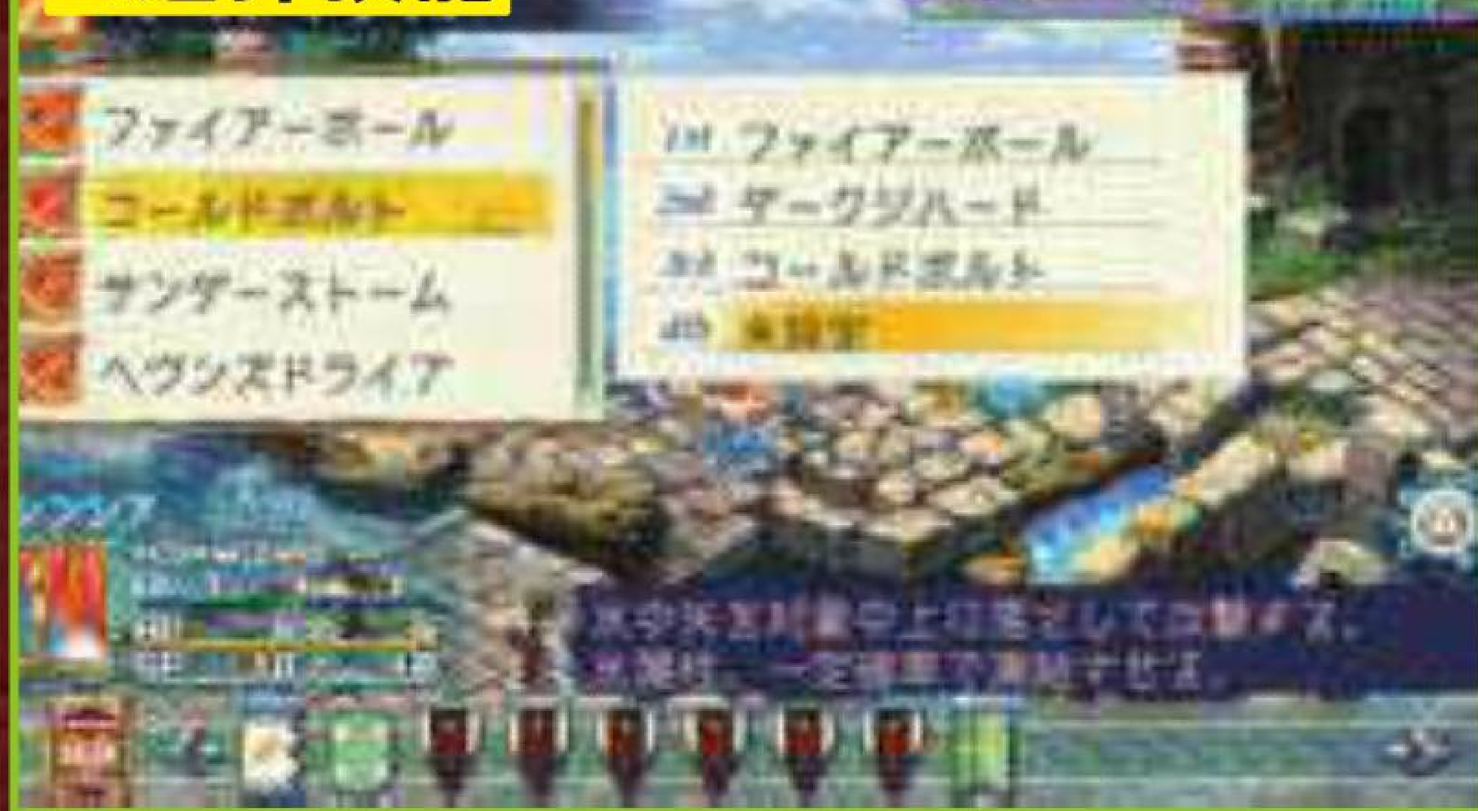
“超越极限（Over Drive）”是一个回合中能够使用多次技能的特殊系统，在159辑中我们为大家简单介绍了其作用，如今我们来看看在游戏中是如何操作吧。

1.蓄满极限槽



▲当画面右上的超越极限槽蓄满后即可通过消耗气槽发动。

2.选择技能



▲随角色等级的提升，超越极限时可以使用的技能次数亦会增多。玩家可以使用所学得的所有技能，而同一技能在超越极限中也能重复使用。

3.华丽地使出技能吧！



►在超越极限中使用特定的技能组合，还可能会出现“连击奖励技能”，以及能够学习其他职业技能的“转职奖励技能”。玩家在游戏中不妨慢慢挖掘。

主要角色大公开

在159辑中我们已经介绍了游戏中最初登场的几名重要角色，分别为特雷涅、辛西娅、阿蒂蕾德和尤利，本辑中我们将对游戏中登场的重要角色进行进一步介绍。





布兰夏尔特皇国

加斯顿 ガストン

年龄：29岁
性别：男
职业:骑士领主

加斯顿是出身布兰夏尔特皇国的著名佣兵，性格豪迈开朗，不过有时也会因得意忘形而失败。加斯顿虽然口德有点差，容易惹周围人反感，但战场上却很擅长拉高声势，是队伍的开心果。



塔利乌斯 ダリウス

年龄：36岁
性别：男
职业：圣殿十字军

布兰夏尔特皇国的将军，出生于代代侍奉皇家的贵族。国王驾崩后为了维护皇国的血统而一直守护着阿蒂蕾德公主。外表寡言冷漠，内里却性格忠义。为巩固国家的繁荣以及皇家血统而倾尽心血。



 创造自己的佣兵团！

随着故事发展，游戏存在多个路线供玩家自由选择，在一些路线上，原本应为同伴的剧情角色也可能会成为你的敌人登场。由于这些角色可能会随着故事发展而离开队伍，因此本作引入了网游版的“公会系统”，当然这里的公会成员并不是其余的玩家，而是和主人公一样，经自己设计的公会成员角色。



建立公会成员角色的方法与建立主人公大同小异，同样可以通过培育逐渐变强，而且公会成员的年龄也可以自由设定，各位请根据自己的喜好选择。在格兰兹利塔半岛的多个街道上都会存在名为“尼尔特酒场（リルテの酒场）”的场所，在这里玩家可以建立公会同伴，快带着成员们随着故事一同成长吧。



奥拉联邦

贝尔克特 ベルクト

年龄：36岁
性别：男
职业：神射手

奥拉联邦军人，为坦迪阿山岳城砦的守卫部队队长，是个目前正不断往上爬的实力军人。重视纪律，但有时也会灵活思考，因此深得部下爱戴。由于在山岳遭怪物袭击时被主人公一行人所救，因此与主人公相识。



特雷涅义勇团



莉贝拉 リベイラ

年龄：22岁
性别：女

奥拉联邦出身，原本在村落露夫特布尔帮忙经营孤儿院，自身也是战争孤儿。在原院长死后成为新院长，负责维持孤儿院的运作。性格稳重，但又非常顽固，在任何情况下都不会动摇。心胸广阔，对任何人都能抱着慈爱之心，因为她的一言而被拯救的人不计其数。

菲奥娜 フィオナ

年龄：16岁
性别：女
职业：神官

义勇团的一员，在莉贝拉创立的孤儿院长大的战争孤儿。虽然特雷涅不允许其从事危险任务，但随着两国再度发起战争，菲奥娜为了保护任务而参与了战斗。性格稳重，虽然有点怕生，但总在背后为义勇团提供支援。对莉贝拉十分尊敬，并希望自己能成为莉贝拉一样充满慈爱的大人。



维达 ヴェーダ

年龄：26岁
性别：男
职业：萨满

奥拉联邦议长基鲁特之子。对母亲死后转为稳健派、对战争持消极态度的父亲抱有反感。作为奥拉过激派先锋，对布兰夏尔特皇国积极发动战争，性格狡猾而冷酷。

伊莎拉 イサラ

年龄：24岁
性别：女
职业：十字刺客

奥拉士兵，伊莎拉对维达非常信赖，常听从其指示去行动。性格自信，对自己或者对他人都十分严格，对弱者更是毫不留情。由于曾经居住的村落遭到兰夏尔特皇国的人焚烧，因此对皇国充满仇恨，在与皇国的战斗中经常会忘记自我。



基鲁特 ジルド

年龄：52岁
性别：男

作为奥拉联邦的评议长，基鲁特也是联邦的第一武人，曾率领其他民族部队一起战斗。过去性格好战激烈，然而在妻子死后却变得希望和平，对于无意义的战斗都尽可能地选择避免。

文 白菜　美编 sienna

边境之门		
フロンティア ゲ-ト		
Konami	RPG	预定2011年
日版	1～3人	售价未定
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.158 P18/Vol.162 P40

tri-Ace打造的RPG向来以精致且富有内涵的战斗系统而闻名，本辑的“前线狙击”为大家带来的正是RPG的核心内容：战斗系统！熟悉之后，就可以在“边境”展开壮阔的冒险之旅了！武器的种类与“连携效果”的说明一定要仔细查看哦。

任务与战斗的流程终于判明！

首先在据点接受任务

本作以据点为中心，用接受任务的方式来推进游戏。在公会接受任务，选好自己的搭档，就可以出发进行开拓了。根据游戏的进展程度，会有与搭档结下“搭档契约”的事件，之后就能够自由带上这位搭档冒险了。





“战意”左右战况！

本作战斗中一个重要的要素就是“战意”。我方战意上升后回合开始时AP的回复量就会增加，反之则会减少。另外，敌方的战意与敌方的攻击力挂钩。所有的招式与魔法都会带有增减双方战意的效果，在战斗中应该有意识地注意调节战意。



►▼一开始全部使用上升战意的招式，下个回合再以怒涛般的攻击压倒敌方。战意与AP的合理运用将成为战斗的关键。



提升我方的战意，占据优势地位！

遇敌是可见式

积极触发“Advantage”！

与场景中的怪兽接触就会进入战斗。如果从背后接触怪兽，就能触发对玩家有利的“Player Advantage”状态。这对战斗的进展是非常有利的。



使用AP的指令式战斗

在战斗中，每回合能够输入的指令次数等同于被称为“AP”的点数。根据武器的区别，角色能够使用的招式也不同，每种招式需要耗费的AP也不尽相同。另外除了武器招式以外，也可以使用道具和魔法。指令全部输入完毕后回合开始，场上敌我角色将按照行动顺序依次开始行动。

使用丰富多彩的武器战斗！

武器	特点
片手剑	浮空与崩击技很多，虽然攻击力较低，但速度拔群
两手剑	吹飞与强打技很多，虽然攻击力高，但速度比较缓慢
枪	吸引与崩击技很多，攻击力稍高，速度缓慢，拥有全体攻击技
弓	拥有大量强打技，攻击力与速度都表现平平，但拥有全体攻击技
手弩	拥有大量崩击技，攻击力低且速度一般，但拥有丰富的状态异常技，而且还有全体攻击
双剑	浮空与吹飞技很多，每一击的攻击力很低，但大量招式拥有多次攻击判定，速度为全武器最快
刀	拥有大量崩击技，速度比较普通但攻击力相当出色
斗拳	吹飞与扣落技很多，攻击力低但速度拔群，且拥有大量的正面状态技
轻打击	强打与崩击技很多，攻击力平平但速度很快，拥有丰富的魔法相关状态变化技
重打击	拥有大量强打技，高攻低速，拥有大量让攻击力变化的技
战盾	攻击技很少，但拥有大量防御系的技

战斗中的2种奖励效果
BoostAP & 道具掉落



BoostAP

战斗中回合开始时，有时候能够获得被称为“BoostAP”的奖励。使用“BoostAP”的话能够大幅回复AP，一旦获得就要看准使用时机。

道具掉落

战斗中每次对敌人造成伤害，就会进行道具掉落判定的计算。使用道具就能够进行武器强化等等，因此提高道具掉落效果也是很有必要的。



自由组合连技

除去全体攻击以外的招式和魔法，只要能够连续行动，不被敌人的行动中断，就有可能形成连技。如果连技组合得好，还能提升伤害输出量，大家要注意发掘强力的连技组合方式！



▲►将被浮空的敌人从空中斩落！

所有的招式都持有的“连携效果”

招式除了有增减战意的“战意效果”外，还有在连技成立时作为奖励产生的“连携效果”。连携效果多种多样，例如连技成立时上升战意或是提高会心一击率等等。由于连技即使以“浮空”→“浮空”这样的组合方式也能成立，因此注重连携效果来选择连技构成也是可以的。由于根据武器的区别也有无法使用的连携效果，因此武器的选择也是一项重要的因素。

技名	内容	连携效果（连技成立时）
浮空	将地面的敌人打到空中	战意效果
扣落	将空中的敌人扣落至地面	BoostAP效果
崩击	破坏敌人的体势	道具率效果
吹飞	将敌人推至后方	技能熟练度效果
吸引	将敌人拉至自己身前	命中力效果
强打	放出强烈的一击	会心一击效果

丰富的武器种类

武器一共分为11种，每种武器的特征和使用招式都不相同。每种招式都有特定的连携效果，所以选择搭档时不能光看强度，也要看他所持的武器是否能与玩家形成很好的配合。另外，主人公虽然能够装备任意的武器，但搭档角色所擅长的武器是固定的，并不可以装备所有的武器。



▲从近战武器到远程武器，组合方式多姿多彩，根据战况选择合适的武器吧。武器中还有“战盾”这种特化了防御方面的类型。



▲▼从各种招式组合中，找出能够达到最大伤害的同时获得想要的连携效果的招式组合方式来构成连技，就是考验玩家的地方了。



兼顾效果选用最合适的连携攻击！

文 胧月 美编 咕噜

戦律のストラタス



战律之云		
战律のストラタス		
Konami	A・AVG	预定2011年内
日版	1～4人	售价未定
对应周边未定		
相关报道	1 P	

外星人侵略地球长久以来都是人们津津乐道的话题，今年给我留下深刻印象的该题材作品，就有科幻小说《三体》、NDS游戏《恶魔幸存者2》以及本作。该游戏的第一报已经大致介绍了游戏的背景，这次将为大家揭开它的战斗秘密。

防卫模式

肉身迎战小型侵略者

该模式下，主人公要与巨大外星生体兵器排出的子体作战，寻找它们的弱点。队伍最多容纳3名队员，不同的角色持有固有武器与必杀技，战斗中可任意切换。



◀战斗画面非常华丽，我方既有持剑的近战角色，也有用枪的远程角色。



发动必杀技时各角色出现特写画面

歼灭模式

驾驶巨大人形兵器

游戏中对抗外星人的兵器被称为“荒吐”，面对通常攻击无法奏效的外星巨大生体兵器“特异点”，荒吐是最为犀利有效的。遵照事先制定的作战计划，创造让敌人暴露出弱点的机会，一举击破。





不要错过司令的指示！

▲画面的左下方出现战斗提示，根据提示诱导特异点的行动，使击破变为可能。

◀看场景似乎是宇宙中的战斗，不过即便是我方的大型兵器，也必须找准敌方弱点进攻才能奏效，否则只是隔靴搔痒。

甄选有利情报，完成作战立案

玩家在防御模式下能收集到特异点的攻略情报，对这些情报进行取舍作成“上申书”向司令报告，确立这次的作战方案。如果上申书得到认可，并集合“荒吐必胜”的条件，就能被允许驾驶荒吐出击，切换到歼灭模



▲获得到的情报未必全部有用，需要玩家加以鉴别。

作成上申书



螺旋情报柱体 米姆

外星生命体米姆是高度进化的产物，自身已经放弃实体，成为了虚拟的情报集合体。它能够侵蚀智慧生物，将其同化，不过该侵蚀过程首先必须令对方屈服或经得对方同意。为此，它向人类发动直接攻击，令人产生绝望和屈服的感情。

子体



▲子体生命力顽强，不过威胁性相对较小，帝特六机的成员可以直接与其肉搏。子体的弱点与生出它们的亲代特异点一致，因此找出特异点的弱点能更好地对付它们。

单眼兵

米姆最初进攻地球时使用的战斗个体，伴随着地球侵略告示“亚伯拉罕演说”的结束，该兵种被大量投放至地球各地。



对全球发动进攻的战斗生命体



新角色登场



瀬户武则

声优：松田健一郎

企划院副总裁，同时也是内阁总力战研究所的成员。内阁总力战研究所在进行了对米姆战模拟演习后，得出地球方必败的结果，由此帝特六机才被设立，濑户也被派到六机，担任楔的参谋。

小出时雄

声优：新垣樽助

六机作战本部的接线员，对鹰乃巢家抱有感恩之情，因此对鹰乃巢楔统率的机关抱有无上的忠诚心。

文 酷洛洛　美编 Juxi

光环视频收录 POCKET HALO

BLACK ROCKSHOOTER THE GAME

《黑岩射手 游戏版》下个月就要和大家见面了，各位是不是等得很着急呢？还好官方消息更新的十分迅速，继161辑中为大家带来的技能系统和第2使者的情报后，本辑将继续为大家深究本作的技能系统，另外继续为大家带来外星使者的新情报，而且这次的使者是两名敌人哦。

黑岩射手 游戏版		
ブラック★ロックシュ-タ- THE GAME		
Image Epoch	RPG	预定2011年8月25日
日版	1人	6279日元
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.150 P46/Vol.153 P38/Vol.158 P36/Vol.161 P112

对抗强敌，获得新能力！

驾驭BRS的强力技能吧！

在BRS不断的战斗过程中，潜在自身的各种能力也会得到觉醒。这次介绍的新技能，用于对付外星使者相比十分有用。



驱逐炮



◀▲发射复数追踪弹技能“驱逐炮”，由于具有追尾性能，对付动作敏捷的敌人尤为有效。

▼通过打倒特定敌人完成战绩、入手新武器等方式可以觉醒新技能，战斗前根据战况随机应变地装配技能吧。



灭绝光剑



用技能将挡道的敌人一扫而光



▲▶面对众多敌人时，使用技能『灭绝光剑』可以将敌人一网打尽，而且威力也相当不错。

在荒废的地球上，BRS的战斗仍在继续

游戏的故事在美国旧金山展开，BRS将从这里前往世界各地展开战斗。以破坏吞食城市的外星兵器“噬城者”为序章，众多强敌将会不断向BRS展开袭击。





▲一面从巨型兵器“噬城者”的正面发起挑战、另一面在葱绿茂密的森林中轻快跳跃地奔跑，即使面对绝望的状况她也绝对不会放弃！

“第3名使者”是危险的双子

最初入侵地球的15名使者，经人类的顽强抵抗下只剩下8名，而这其中向BRS发起挑战的“第3使者”，就是我们本次介绍的希兹与迦梨。希兹那句“不快点就会被人抢走的”的话语意味深长，使者的目的真的只是侵略地球吗?





不可轻视的智将



▶对人类幸存者与BRS之间的羁绊有所在意，在战斗前让BRS与同伴告别，对外星人的『总督』提出疑问，究竟希兹那句话是什么意思呢?

希兹

CV：日笠阳子

惟一理解那外表凶暴的迦梨的人就是希兹。而在几位使者之中，希兹也是比较了解人类行动以及其情感模式的一员，似乎这也成为她的强大之处。

与希兹连协，向BRS展开追击



◀▼迦梨惟独对希兹的话予以顺从，希兹乘坐着迦梨，向BRS展开突击。

迦梨

CV：下山吉光

由于因某种原因，作为双子，迦梨的外貌与希兹竟毫无相似之处。然而迦梨那仿佛野兽吼叫般的话语，也只有希兹可以理解。其身体虽然庞大，但行动却十分敏捷。



合作无间的双子存在弱点吗?

文 半夏 美编 咕噜





《暖洋洋的艾鲁村G》（以下简称《艾鲁村G》）将添加更多G级内容，“我的艾鲁”将作为村长见习为了把村子建设得更加热闹而努力。本次前线将为大家介绍包括存档联动、随行艾鲁、G勋章等更多G级新要素。



怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G		
モンハン日记 ぽかぽかアイル−村G		
Capcom	ETC	预定2011年8月10日
日版	1～4人	3990日元
对应周边未定		
相关报道	7 6 / 9 84/ 6 44	

随行艾鲁也将来到村子！

随行艾鲁将来到《艾鲁村G》中！PSP记忆棒中如果有《MHP3》的存档的话，就可以召唤最多两只随行艾鲁来到村子。和他们进行对话的话能听到他们对主人的种种想法。



▲“我家主人只使用重弩呢，是不是有什么拘泥呢喵？”

可以和《MHP3》进行联动了喵！

“文化震惊”也进化成G级！

在前作中艾鲁们遭遇首次体验到的事情时都会发生“文化震惊”（カルチャ−ショック）。在本作将保留这一系统，并进化成“G级文化震惊”，艾鲁们吃惊的样子也进化得G级可爱！



积极探索 新的发现！

▲“文化震惊”发生之后会得到震惊点数，消耗此点数能使喜欢的流行在村子中广为流传。

和迄今为止的艾鲁们有一点不同？

G级勋章与G级艾鲁的小·秘·密

在游戏中满足特定的条件，发生特殊的事件之后就可以从村广场中的涅柯特（ネコ－ト）那里得到“G级勋章”。将“G级勋章”带在身上的艾鲁被称作“G级艾鲁”，被大家崇拜。如果有“G级艾鲁”作为同伴的话，在探险的过程中就会出现“G级提案”，“G级艾鲁”还可以管理村子内新的设施。总之“G级艾鲁”将从各个方面支持村子的发展！



▲艾鲁协会赠予的“G级勋章”。涅柯特似乎也十分兴奋！



▲“G级勋章”是非常珍贵的道具，被授予勋章的艾鲁要经过慎重的选择和考察！

G级勋章的授予仪式！





最喜欢水果的西瓜艾鲁，给它G级勋章的话就会进化成G级艾鲁而变得非常活跃哦！



G级勋章授予条件

本作中每只艾鲁都有自己的职业技能，在新设施“海洋风情厨房”中享用料理的话职业技能就会有所提升，提升到G级的话就可以给他们颁发G级勋章。

该给哪个艾鲁颁发勋章呢？



▲满足条件的艾鲁都可以颁发勋章给他们，可以根据自己的喜好，也可以结合职业技能的便利性合理安排。





加深和朋友之间的羁绊
通信椰子树

游戏中可以和朋友进行通信，作为名片交换个人拥有的“小册子”（パンフレット）之后就可以在村子的猫地藏广场种植“通信椰子树”（マルチヤシの木），交换的“小册子”越多，和朋友一起游戏的次数越多，椰子树就会长得越大，椰子树就好像是朋友间友情羁绊加深的证明。快来和朋友们一起连线游戏，培育属于你们的椰子树吧！



▲和朋友交换的“小册子”都可以登录在各自的椰子树上。



▲最初还很小的通信椰子树，在和朋友玩耍的过程中渐渐变大了，甚至超过了艾鲁的身高！

村子中出现了某个人！
山菜爷爷

曾在“《怪物猎人》系列”中出现过的某人，如今将以全新的姿态在《艾鲁村G》中登场，他就是山菜爷爷！他出场的目的是帮助艾鲁们建设村子，从目前公布的截图来看，他将帮助艾鲁以物换物，可以用一些自己有的东西交换到自己没有的，十分方便，在缺少某些物品的时候来找山菜爷爷，也许会出现转机哦。





▲拿着特定的5个道具来找山菜爷爷的话就能够交换其他物品，不知道能换到什么呢？

文 乌冬 美编 sienna

機動戦士ガンダム 新ギレンの野望



光环视频收录 POCKET HALO

机动战士高达 新基连的野望		
机动战士ガンダム 新ギレンの野望		
NBGI	SLG	预定2011年8月25日
日版	1人	6280日元
无对应周边		

PSP

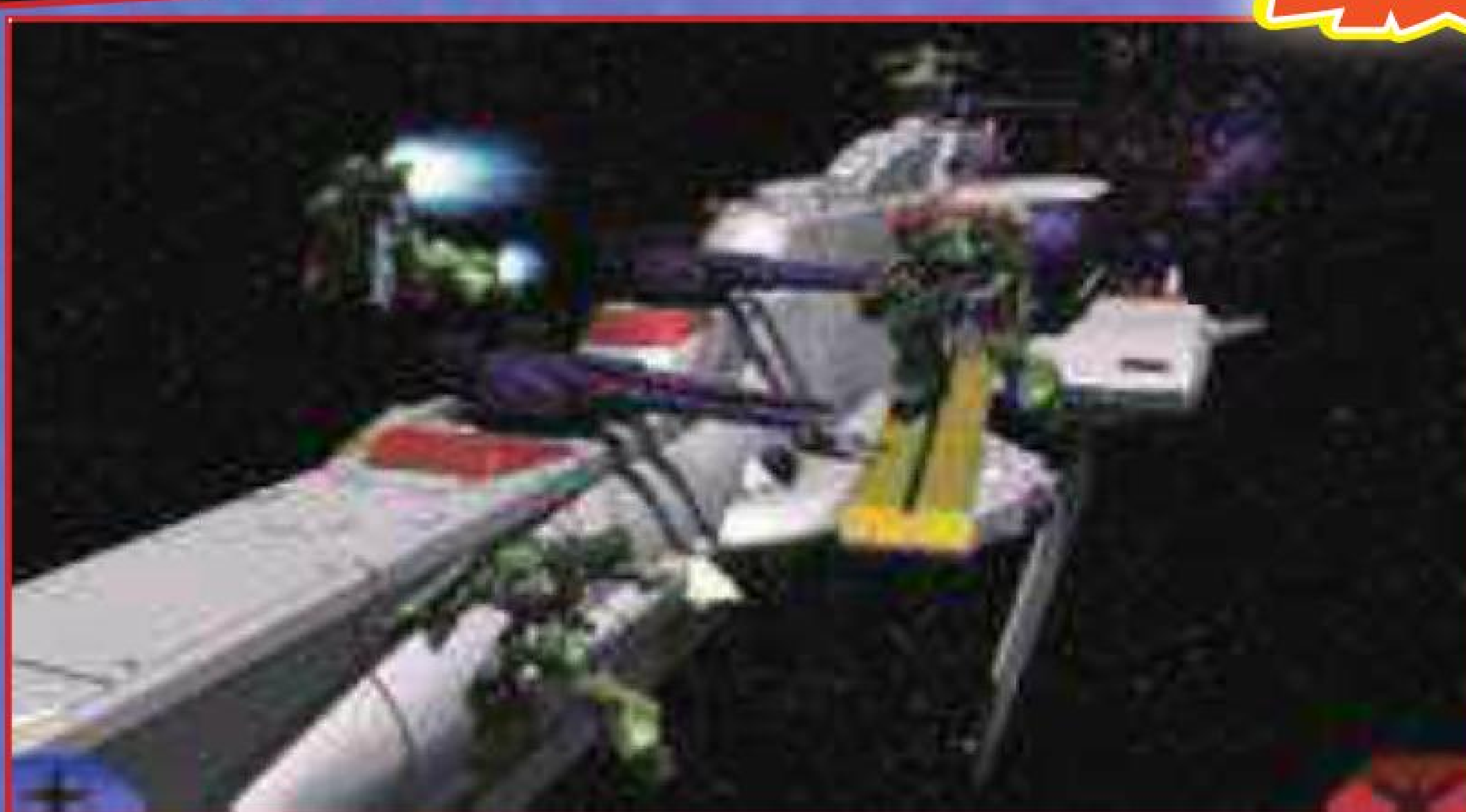
说到《高达》题材SLG的话，相信大部分高达饭都会第一时间想到《基连的野望》，近年在PSP上混得不错的本系列终于又有新作登场了，这次的标题为《新基连野望》，究竟如何“新”法，下面来看一下报道吧。





“《基连的野望》系列”最新作登场！







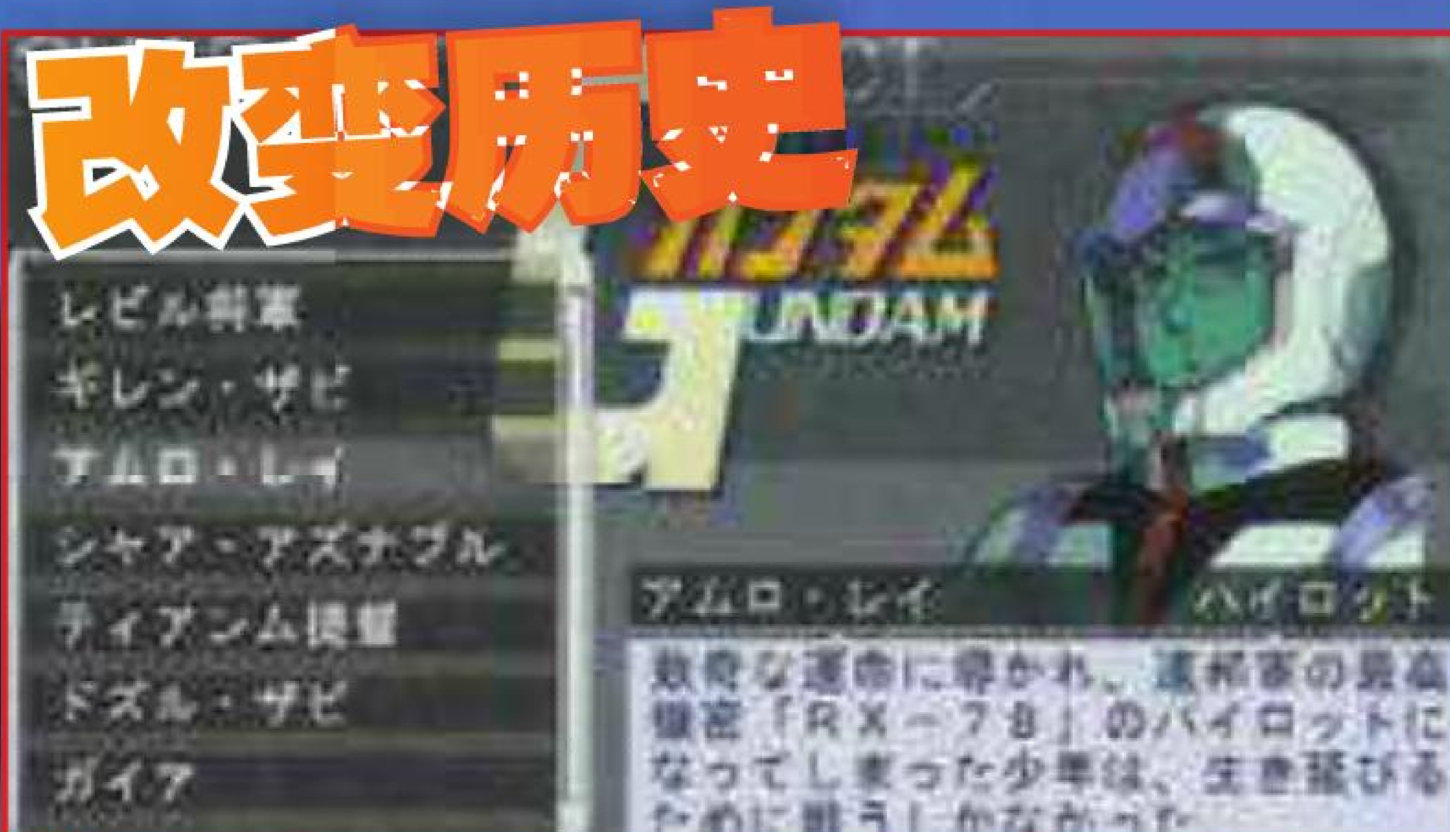




作为机师或司令官改变历史

系列一直以来玩家都是以势力的总帅的身分来调动全军，而在这次的《新基连野望》中，玩家则可以作为机师或司令官，以局部的视点来体验整场战役，下面以阿姆罗的剧本为例，为大家讲解游戏流程。

1 阿姆罗出击！



▲开始游戏时要选择准备进行的角色的剧本，可选择的剧本可参考页面最下一栏。

2 序



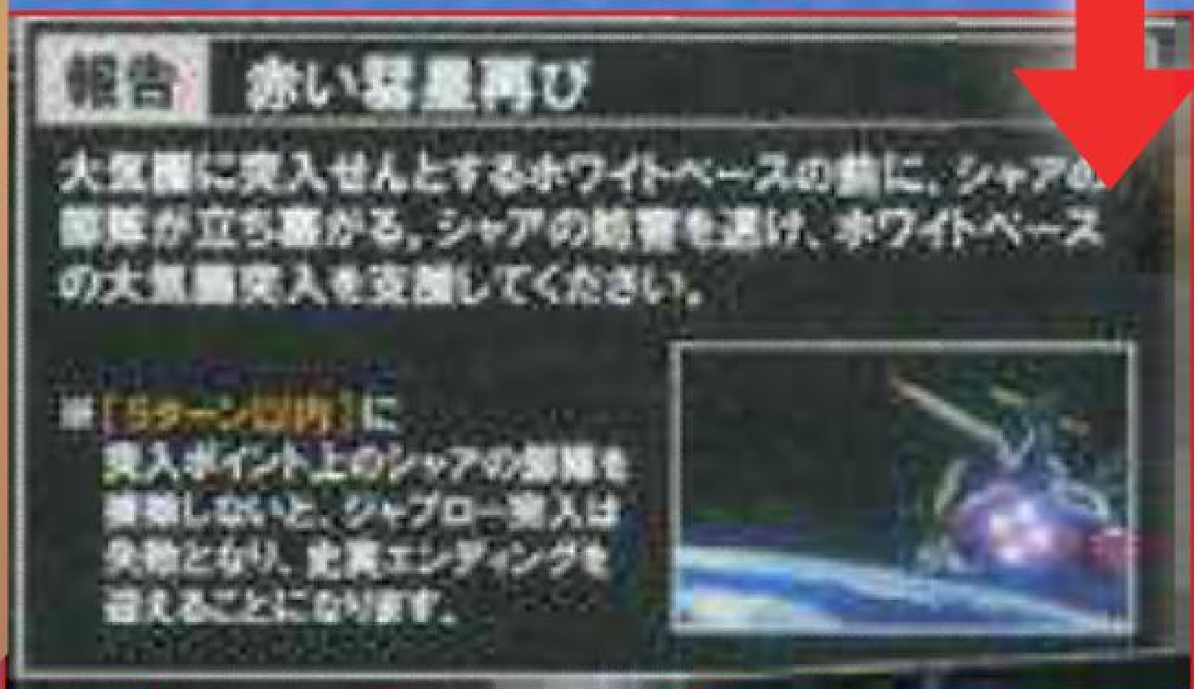
▲序用精美的动画截图辅以文字解说，便于玩家理解。

▲玩家操作的是阿姆罗的高达，其他的单位则由电脑控制。

3 游戏开始



4 事件发生



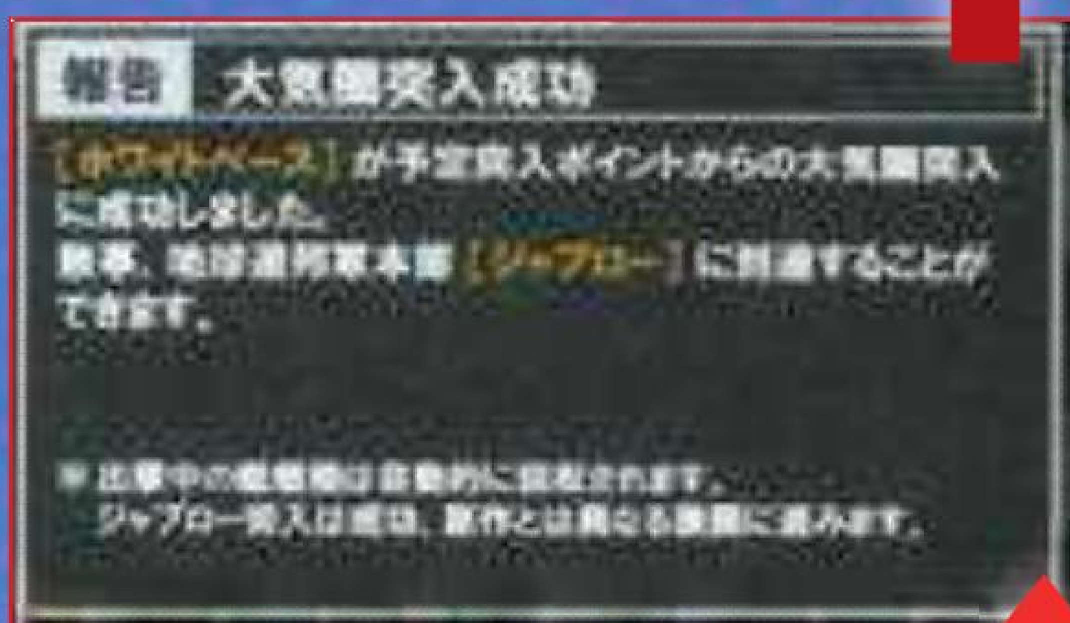
◀在执行任务时会发生一起接一起的事件，强敌夏亚也出现了。

5 成功突入大气层



▲和原作一样，在突入大气层时打过来的夏亚是有着“赤色彗星”称号的强敌。

漂亮地击倒夏亚！？



▲击退夏亚的部队后母舰也成功穿过大气层进入下一个任务。

6 突入查布罗



角色

机师剧本

以机师身分开始的剧本，根据所选角色的不同，有时会出现最初就能拥有强力部下的情况。





阿姆罗（一年战争）

初代《机动战士高达》的主人公，因为突发事件偶然成为了高达的驾驶员。

阿姆罗（逆袭的夏亚）



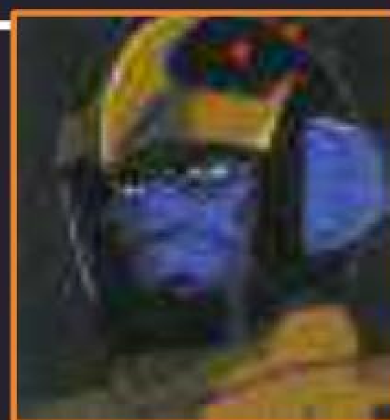
一年战争14年后的阿姆罗，为了阻止夏亚的疯狂举动继续战斗着。



姬丝

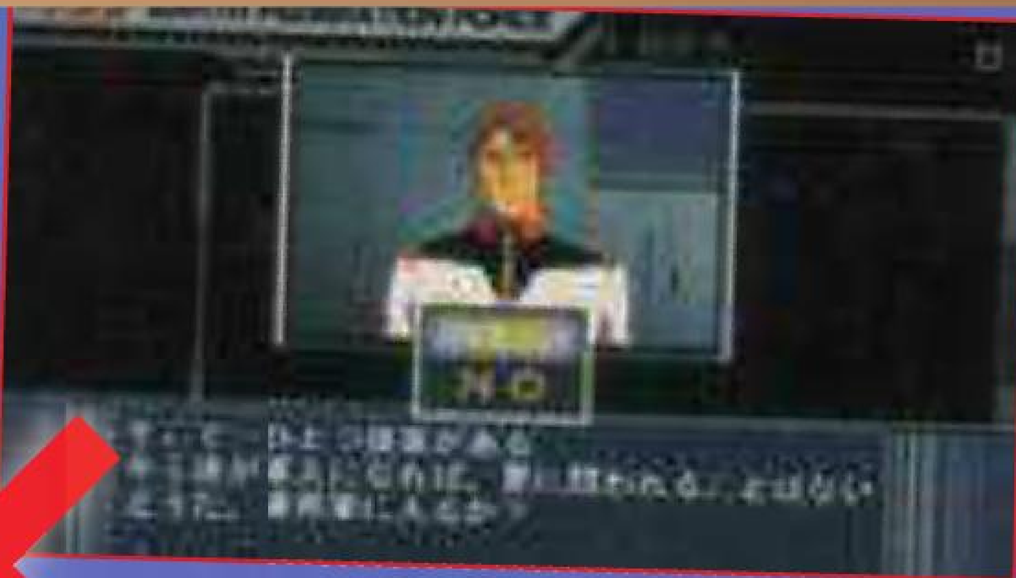
对于一直把自己看成拉拉替身的夏亚，姬丝决定奋起让他刮目相看。

盖亚



吉翁军里赫赫有名的机师，和部下奥尔迪加以及马修合称黑色三连星。

7 出现重要的分支选择



►▲到达地球联邦军的基地查布罗后，会遇到是否要入伍的选择，这对今后的剧情有至关重要的影响。

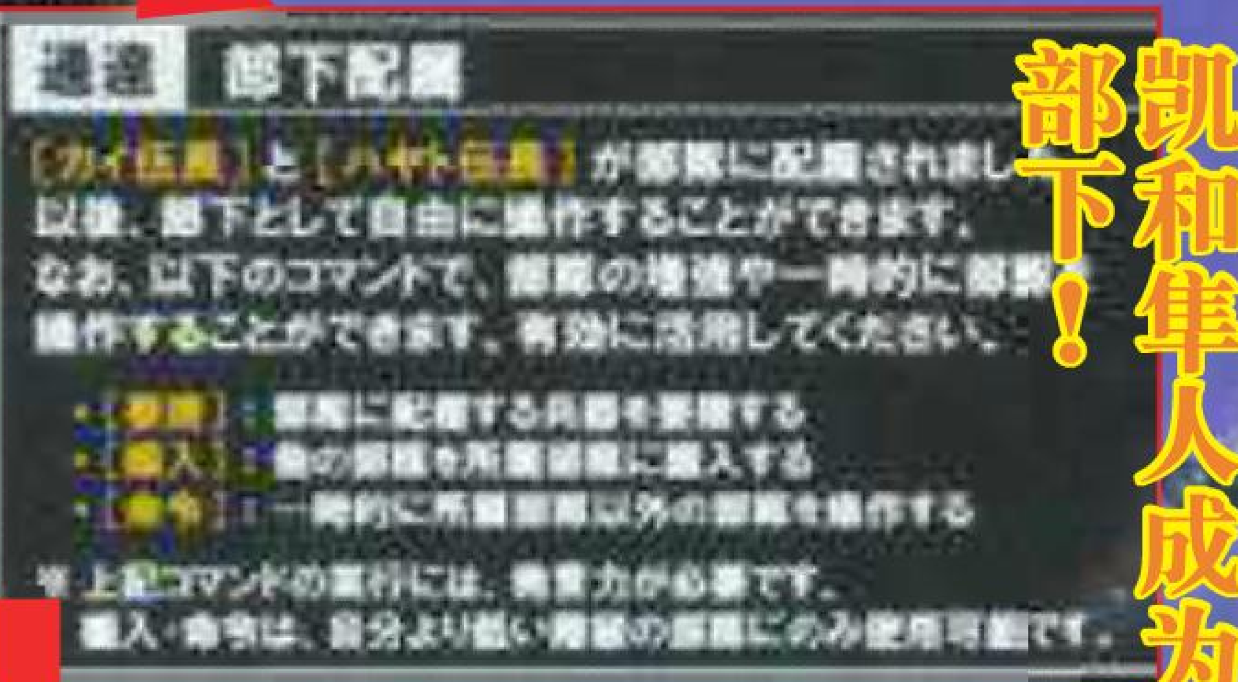


▲选择"NO"会被监禁起来，不知是否就意味着Game Over。

8 被任命为小队长



▲选择入伍则会被任命为小队长，同时凯和隼人也加入队伍，并且还可以通过"要请"指令来增加兵器了。



凯和隼人成为部下！



高达

9 强化自己的队伍





▲配备好机体和兵器后就可以执行接下来的任务，不知道表现良好的话会否有晋升的机会。

阶级的"权限"与"发言力"

在机师或司令官的剧本里，每回合玩家可使用"发言力"来向上级申报机体或是命令别的部队行动。当阶级上升时"权限"也会跟着增加，可使用的指令也更多。

发言力：除了每回合会入手一定量外，发生事件的话也会增加。

权限：也就是可使用的指令，随着阶级上升也会逐渐增多。

10 战争继续……

司令官剧本

司令官比机师的阶级更高，所以最初可使用的权限也较多，怎么指挥大部队是游戏的要点 。



德兹鲁

扎比家的三男，好战并且战斗能力高，能搭乘扎古、魔霸或战舰。

夏亚（逆袭的夏亚）

《机动战士高达 逆袭的夏亚》里的中心人物，成立新吉翁后阶级也晋升为总帅。





总帅剧本

《基连的野望》传统玩法，使用"军事"、"开发"、"生产"、"人事"等指令调动全军夺取战争的胜利。



基连

扎比家的长男，说他是掌握着吉翁军命脉的男人也不为过。



新OP注目！



除了有新剧本以外，本作还追加了许多新要素。如战斗画面更具魄力和《机动战士高达UC》初参战等。另外作为系列特征的if展开也健在，使跨越时代的梦之共演也成为可能。

享受只属于自己的一年战争、第二次新吉翁战争的乐趣

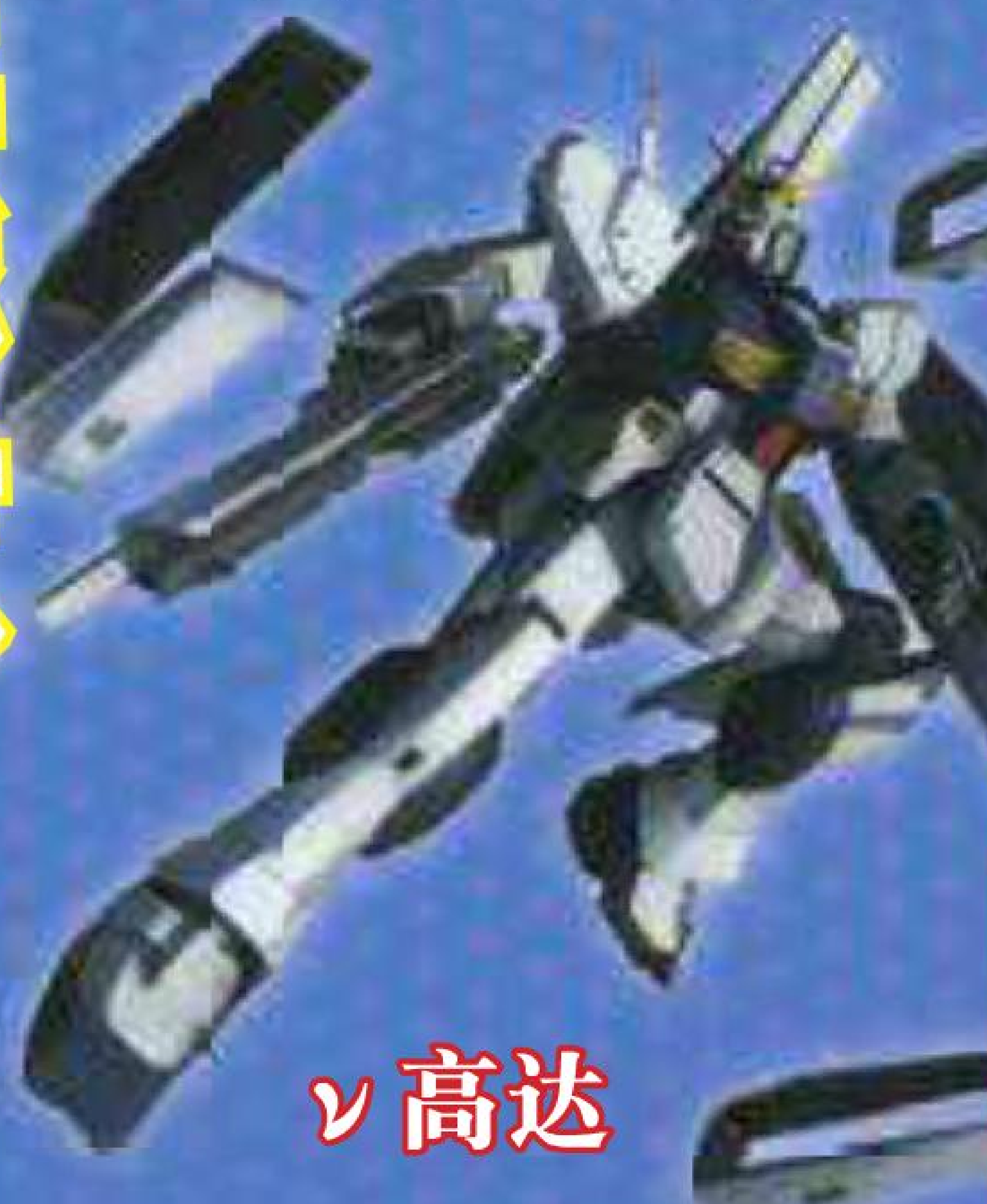


▲高达试作2号机的核攻击。



战斗演出进化！

使用敌人不能反击的“炮击”时会插入精美的CG演出，另外通常战斗的MS动作也大幅强化。



ν高达

德兹鲁崛起！





◀原作中被高达击破的魔霸，能通过玩家的手改变历史吗?





体验if的历史

玩家在游戏中会遇到各种选择，不同的选择会影响接下来的剧情走向，随着剧情发展方向的变化，玩家能体验到许多原作没有的剧情。

夏亚和卡尔马联手





▲原作中夏亚对卡尔马采取的是见死不救的态度，如果他们能联手的话……



▼作为吉翁军杀手锏的MA——魔霸，和过往系列一样活跃于游戏中。

吉翁号的枪口已将目标瞄准！





《机动战士高达UC》客座参战





▼▲永远的对手在游戏中也有联手的一天。

阿姆罗和夏亚







独角兽高达（毁灭模式）

最近大热的OVA动画《机动战士高达UC》也将会作为客座参战，剧中登场主要MS可通过“历史介入系统”（详细见续报）使用。

不弑父的基连







▲▶在游戏中可选择基连不杀死父亲德金的选项，之后剧情会有怎样的发展呢？





盖亚把白色木马击落







▼◀黑色三连星将白色木马击落，这样胜利的天秤将会一口气往吉翁这边倾斜。



新安洲



文 半夏　美编 咕噜

官能昔話 ポータブル

官能昔话 携带版		
官能昔话 portable		
Otomate	AVG	预定2011年10月
日版	1人	6090日元
对应周边未定		

5pb.旗下人气朗读CD将由  共同GAME化！

5pb.旗下人气朗读CD“《官能昔话》系列”即将被游戏化登上掌机平台，由5pb.和Otomate联合开发制作。保持原作的豪华声优阵容、华丽的CG和人设风格，《官能昔话 携带版》将在掌机平台给我们带来不同的游戏体验，本辑前线就让我们看一下游戏的最新消息吧。

朗读CD《官能昔话》是什么？

“《官能昔话》系列”是5pb.旗下以“耳朵所能感觉到的治愈”为主题的朗读系列，和一般的朗读系列一样有豪华的声优阵容，包括井上和彦、铃木达央、樱井孝宏等一线声优。采用神奇的3D立体声音效讲述世界各地的古老童话。神奇的的临场感是这个系列最大的特色，3D立体音效部分如果使用耳机倾听的话，对话就会仿佛在耳畔进行。

被卷入“官能昔话”世界的你将决定故事走向！

本作将完整收录“《官能昔话》系列”全六个故事另外增加游戏中特有的一个故事，全部故事情节都根据被卷入其中的女主角的选择发生变化，最终将为古老的故事迎来谁都无法想象的特殊结局。并保持该系列特色，游戏将收录3D立体音效部分，在游戏中能够一次体验该系列的全部魅力情节！

女主角是被卷入到故事世界的贵族少女



▲在“领路人”的带领下进入“官能昔话”的世界中作为女主角享受和登场角色之间的恋爱故事。

系统



本作中出现的故事均是众所皆知的童话或传说，但是游戏中搭载了“中心选择”系统，故事的主题会根据选择的不同而发生变化。最终结局包括恋爱、正常、神秘、恐怖、喜剧等七种类，尽情选择体验不同的故事吧。

根据你的选择诞生新的故事……

角色介绍

神秘领路人

CV：井上和彦

『我之所以在您面前出现，是希望您能完全享受到书籍的乐趣。』

带领贵族少女进入书中世界的神秘领路人，声音具有磁性，让人忍不住聆听，贯穿整个“官能昔话”的世界，没人知道他到底是谁……

蓝胡子

NEW！游戏中全新追加故事

CV：森久保祥太郎

『我和你在一起的时候比什么都幸福……』

拥有广阔的领地和丰富财产的贵族，却长着可怕的蓝色胡子，人人都惧怕他，直到有一天他遇到了女主角……

一寸法师

CV：铃木达央

『在我眼中，只看得到公主您一个人。』

身高只有一寸的少年，为了看到更广阔的世界而从京都出发，以碗当船、以筷子做桨、以针代替刀勇敢踏上旅途，与美丽的公主相遇，靠着和身材不成比例的大智慧打败了鬼保护了公主。

《人鱼公主》王子

CV：樱井孝宏

『被那清澈的瞳孔望着，我的心变得好痛。』

被人鱼公主的歌声打动而眷恋着她的王子，遭遇暴风雨被人鱼公主搭救，醒来后想要再见一次救了自己的女性。却误会了其他女性是自己的救命恩人……

收集更为细致的游戏信息

新作祥盘

宇宙最强魔王降临！是……一本书？



幻域战记 携带版
ファントム・キングダム PORTABLE
◆日本一Software◆S・RPG◆预定2011年9月22日◆日版

2005年发售的PS2游戏《幻域战记》预定登陆PSP，这次的移植追加了全新角色和剧情，并且修改了界面让游戏更容易上手，“日本一式”的高粘性战棋又将向玩家发出挑战。

本作的一大噱头，就是前无古人的主角——由子安武人配音的一本书。当然这本书的来头并不小，它寄宿着号称“宇宙最强魔王”的泽塔，将和极具个性的同伴们一起展开热闹的魔界再生之旅。趟入这摊浑水的新人是一名少女外形的角色，名字和资料尚未公开，不过从配色以及其剧本名“爸爸是最强魔王篇”来看，她应该就是泽塔大魔王的爱女，新增剧情似乎会向着出人意料的方向发展……

指挥军团攫取胜利：作为一本书的主人公无法直接参与战斗，玩家要招募同伴、组成自己独特的军团。在故事的开始，魔界崩坏导致魔物大量死亡，将它们四处飘荡的灵魂召集起来并凭依到物体上，就会立刻变成富有战斗力的同伴。根据凭依对象的不同，最后的战斗单位会呈现出能力上的差异，如岩石长于防御力，长枪则优于攻击力等。

天降建筑：一款战棋游戏最重要的无疑是调兵遣将，本作的建筑系统则开辟出新的战术和战略层面。魔王泽塔拥有特殊的召唤能力“INVITE”，能将建筑物和角色召唤至战场。玩家可以事先将角色放进建筑内，然后通过召唤一口气将角色配置到关键位置。医院能每回合替角色补充体力，商店可以提高金钱的获得量，益处多多。战斗中还能变更建筑，随机应变地在敌方大军面前召唤出对自己有利的设施，从而一发扭转战局。需注意敌方同样也有自己的建筑，在拉锯战中应努力攻陷对方建筑，进一步获得能力加成以扩大己方优势。（文：胧月）



大魔王父女



▲地图依然是日本一Software的典型风格，角色移动完全不走格子，而是在限定的范围内自由行走。



▲攻击方式和武器均多种多样，武器类型多达30种，技能更在200种以上。

《口袋妖怪卡片游戏》初学者必备套装登场



口袋妖怪卡片游戏玩法DS

ポケモンカ-ド ゲ-あそびかたDS

◆Nintendo◆TAB◆预定2011年8月5日◆日版

本作包括在《口袋妖怪卡片游戏BW 初始套装+》中，该套装包含了已经组好的混合牌组（30张）三组、场地垫、伤害计算标志等进行《口袋妖怪卡片游戏》需要的必备品，而NDS软件《口袋妖怪卡片游戏玩法DS》则能教会玩家卡片游戏的玩法，是一套对初学者非常有用的套装。

游戏软件的模式主要分为了两个，一个是以熟悉规则为主的学习模式，另一个则是可以与CPU使用与实物一样的卡片展开较量的对战模式，并且游戏还能通过问答的形式让玩家复习规则以及有马上能确认规则的“规则辞典”机能。另外通过NDS的游戏分享功能，还能把软件分享给其他玩家，一同体验《口袋妖怪卡片游戏》的乐趣。（文：乌冬）



▲包含丰富内容的套装售价为2980日元。



▲每个步骤都有详细的说明。



▲使用分享功能把软件赠予同样喜欢《口袋妖怪》的朋友吧！

《流行音乐》第二弹袭来！



流行音乐 携带版2

ポップンミュ-ジックポ-タブル2

◆Konami◆MUG◆发售日未定◆日版

源于街机平台的落下型音乐游戏《流行音乐》第二款掌机作品即将在PSP平台登陆。本作的主题是“聚会”，主要由街机版《流行音乐16 聚会》改编而来，前作中的冒险模式也将进化为聚会模式。

在聚会模式中，从流行之神“MZD”那里得知要召开流行聚会消息的美美和猫美要在地图上四处走动，邀请各个角色到自己的家里召开盛大的聚会，当然必须要在对战中获胜后对方才肯和两人一起回家了。

不断将人邀请到自己家后还能获得各种装饰品，玩家可以根据自己的喜好将其摆放在家中，让屋里更有聚会的气氛。不断增加屋子里的人和装饰品，完美举办一场盛大的聚会吧！（文：阿鲁）



▲聚会是这次的主题，看上去很欢乐的样子。



▲音乐游戏和走格子结合的方式还是挺常见的。



▲将自己的房间好好装扮一番吧。

思念着你的无数个夜晚……

龙刻

龙刻

◆Cyberfront◆AVG◆预定2011年10月13日◆日版

2006年于PS2平台上发售的校园恋爱AVG《龙刻》，预定将于今年登陆PSP平台。游戏以学院为舞台，为了追求能够将人类的愿望转换为力量的“水内之勾玉”，妖怪横行于此地，主人公一行则要跟这些妖怪战斗。而在学院中的生活，也将为主人公带来一段段爱情故事。



游戏以改编自日本民间神话与传承的“和”之世界，融入了我们熟悉的现代世界作为背景，其中一名女主角甚至还是龙，应该会给喜欢这方面传承神话的玩家带来一段惊异的恋爱体验。PSP版新追加了16：9的画面，而且可以通过按键在4：3画面中随时进行切换，想要回味PS2版的老玩家也能得偿所望。（文：白菜）





◀▲事件CG保持了PS2版的4：3画面，而正常游戏则是16：9画面。



水乃内美流

CV：能登麻美子



水内司

CV：高桥直纯

和执事们勇夺冠军，成为名副其实的公主！

公主小姐

ミスプリ

◆Koei Tecmo Games◆AVG◆发售日未定◆日版



原光荣公司旗下的AVG《公主小姐》于近日公布了最新消息。《公主小姐》原本是在少女漫画杂志《なかよし》上连载的人气漫画作品，由开发光荣公司著名的“彩虹罗曼史系列”的小组RubyParty担任本作的开发和制作。本作将成为“彩虹罗曼史系列”中首个面向中小学女生的少儿向游戏。角色设定由画风华丽的原作者青月まどうか担任。

故事主要讲述了出身贫穷的主人公取得了“公主小姐大赛”（6～15岁富家小姐们最期待的全国最大规模的比赛）的参赛资格，却没办法雇佣执事参赛。后来由于偶然的机会得到了他人的帮助，可以雇佣四位男主角执事参加比赛，看似完美的男主角们却都有着这样那样的问题。有的人高傲、有的人智商很高情商却很低等等，主人公在和他们磨合的过程中发生了一系列故事。同时还有许多强力的对手登场，能否战胜对手和男主角执事一起取得大赛冠军就取决于玩家的表现了！（文：半



贫穷女孩
化身公主小姐

《太鼓之达人》和田咚纸模制作教程

本辑《掌机王SP》的赠品是太鼓纸模，下面为大家讲述一下简略的制作过程。

文 半夏　美编 澄香

首先是准备工作，由于本纸模并非插接式，而是粘贴式，所以必须准备胶水以及剪刀。





①



② 然后剪剪裁裁粘粘就成了这个样子了～

什么？太简略了？完全看不懂？这……那下面就只能由不那么心灵手巧半夏为大家带来一个详细的制作教程了……

③ 首先做最简单的太鼓身体，按照虚线折好粘牢就可以了，注意最后要粘成一个圆形。





④ 然后是两个副身体，就是纸模身体旁边的部分，这部分有白边的一侧要把锯齿折弯用于粘贴鼓面，没有白边一侧的锯齿不用折，直接涂胶水和身体连在一起。





⑤ 白色的鼓面可以先粘贴，有脸的鼓面要等两个副身体都粘完才能粘。



⑥ 在粘第二个副身体的时候注意将底座的标记对齐。



⑦ 下面可以粘有脸的鼓面了，注意把嘴巴刚好放到底座两个标记中间，这样身体部分就完成了，下面是最难的底座部分。

⑧ 首先底座都有对应编号，一定要注意一一对应。底座一共有4个，每个底座都是由两部分组成，上图是比较简单的部分。



⑨ 只要剪开，按虚线折好，再粘贴就能成为一个小正方形。





⑩ 底座的第二部分是个小梯形，也是整个纸模最难的部分，因为梯形很小，不容易折，最后粘的时候也很难粘住，推荐使用一些辅助的细小工具用于挤压粘贴，如笔尖等。



⑪ 做成的小梯形要和小正方形合体……啊不，是组合了！（请忽略半夏手抖做成这个难看的样子……）

⑫ 总之最后四个都做完的话就会是这个样子（手粗的男生辛苦了）。下一步就是将太鼓和底座组合了。







水晶神话的古代篇章

《最终幻想 零式》特别企划



译 胧月　美编 Juxi

在前不久的《异说 012 最终幻想》主题活动上，官方提供了《零式》的试玩，之前《掌机王SP》的口袋光环中也收录了详细试玩影像。而就在近日，Square Enix官方又公布了游戏的新PV和正式发售日，在情报越来越丰富的情况下，记者对《零式》的两位制作人进行了采访，并实际观看了最新试玩版的实际影像，备受期待的本作现在究竟是怎样的开放进度与表现呢？

创作出品人 野村哲也



导演 田端

《最终幻想 零式》与《最终幻想Ⅷ》的共通点？

——《异说 012 最终幻想》的东京主题活动上展出了《零式》，这是出于何种意图呢？

野村哲也（以下简称“野村”）：这次活动借着公布《012》基加美什的下载服装，发表了《零式》基加美什的造型。不过，仅仅这么做还不能让玩家明白《零式》到底是什么样的游戏，所以作为《012》活动上的惊喜，我们向到场宾客提供了《零式》的试玩。

——原来如此。《零式》的基加美什和《FFV》的同名角色很像呢。

野村：最初该角色没有蒙面，给人感觉不太舒服。设定上跟《FFV》的那个基加美什没有联系，不过为了能让人一眼就明白是基加美什，所以在形象上作了修改。

——体格似乎比普通人大一些。

田端（以下简称“田端”）：玄武的人们基本上都很魁梧，相反地，苍龙的人大多体型娇小。

——不同的国家会有所差异啊。从试玩影像看来，《零式》的世界有十足的“FF风格”，很好地激起玩家的冒险心。

田端：我向美术导演直良有佑提出了苛刻的要求，让他再现一个具备真实感且有他个人美术风格的《FF》世界。

——此外还向直良先生提出了其他要求吗？

田端：四个国家的背景各异，直良在设计时充分体现了它们的个性。白虎模仿历史上的俄罗斯帝国，是一个近代军事国家，苍龙则是参照近代以前的中国，是一个大陆国。诸如这般，四个国家都有浓烈的本国色彩。

野村：在此基础上将它们统合进名为“欧利恩斯”的世界，整体加入了东洋特征。

——顺便要说的是，各地的水晶管理机关叫作“圣柜”，这是拉丁语吗？

野村：意思是“中庭”，英语里也叫Garden。这是向《FFⅧ》的歌登学园致敬，歌登学园也是一所士兵养成学园。

——居然还有此等秘密！朱雀圣柜的14名候补生里，有3人都持有飞具，性能上似乎有差别。

野村：因为在绘制角色的时候，武器也由我来选定，所以看上去对飞具有所偏心。

田•：当然我也明确提出要加入什么样的武器，不过其余大部分都交给野村自行发挥了。这么一来，使用卡片等一些非主流武器的角色就成了中心（笑）。

野村：角色自身不切换武器，而是通过各自的武器来发挥特色，这可视为《BCFFⅦ》系统的发展。此外也想尽量让武器间的区别明显化，所以画出来一些花里胡哨的武器（苦笑）。

——笛子就属于这类吧（笑）。

田•：没错，花里胡哨的（笑）。可是，我们的制作人员克服了外观上的障碍，让角色优雅地吹奏笛子，飘逸于战场之上，展现了从未有过的景色。

从T恤的季节到红叶的季节

——游戏从最初的夏季发售推迟到秋季，这似乎也是受到了PSN服务中断的影响。那么多人联机功能来得及加入吗？

田•：确实有一定影响。现在我们正在针对局域网之间的无线通信进行调整，保证玩家面联时能流畅游戏。虽然有些对不起翘首以盼的玩家，但请务必再给我们一段时间。

——《零式》的联机有点像格斗游戏，其他玩家可以乱入游戏，也可以随时退出吧？

田•：只要先将系统设置为“允许乱入”，其他玩家就能随时加入战场。想加入他人的游戏时，可在主菜单里选择“多人游戏”一项，然后PSP会搜索附近的主机，选择加入即可。如果你对主机玩家很好地进行协力，应该就能延长作伴的时间了。

——能够一直联机下去？

田•：也不是，到了记录点会被强制送还。

——有没有不联机就打不过的任务？

田•：本篇的任务其实就很有挑战乐趣，不过谁都能打到最后。至于与主线无关的任务，有一部分的难度就很高了。

野村：对无条件联机的玩家，我们也有一定的补偿措施。

——通关大概要多久？

田•：30～40小时吧，算上深度要素能玩100小时以上。

——那么请谈一下当前的开发状况。

田•：约80%。联机以外的游戏部分已经做得差不多了，正因为开发度已经这么高了，所以这次才展出试玩。

——试玩的版本是“五月版”吗？

田•：不，是最新的ROM。游戏的流程和要素都与正式版一致，玩家选择存档可体验不同阶段的任务。

——没想到是最新版！真想早点玩到。

田•：那么就来玩玩看？

——诶？真的有这好事吗！

乐趣大幅超越预期的凝练作品

采访完两名制作人后，顺势有幸拜见了这次的“八月版”新ROM。田•先生为记者演示了试玩，以下是现场感受到的本作的魅力点。



◀零班的指挥教官暮雨。该角色不能直接操作，但可以要求他协助战斗。

▼魔法的状态按属性细分，当前游戏尚处于开发阶段，因此图中的一部分道具名称只是暂定。





▶候补生们所属的朱雀国家以魔法为武器，主人公们战斗时也要大量消耗MP，所以需要吸收梵托玛（打倒敌人后出现的能量）来回复MP。



▲测试版中模拟联机状况乱入了一名角色，在实际联机时，向同伴赠送礼物会影响称号的获得。



▲我军削弱敌方兵力，再由候补生突击占领。



▲解放了被占领的城市后便可购物、领取委托任务了。



▲世界大地图上的任务，需要玩家指挥我军的前进方向，颇有即时战略的要素。

燃！丰富的编辑要素

最先演示的是战斗的基本流程。舞台是某处的战场，源源不断的无线通讯很有实感，良好地煽动起玩家的焦躁，仿佛置身于硝烟之中。由石元丈晴谱写的战斗主题曲慷慨激昂，很容易激发玩家的战斗欲望。此外，战斗地图上出现了多处令FANS会心一笑的名称，只看了几分钟就令人兴奋不已。

画面上，候补生们使用各种华丽的连续攻击和魔法，接连打倒魔导装甲一类的机械系敌人。角色的技能和回避动作都可以通过长按对应按键来连续使用，所以不需要连按就能使出。不过刚开始没办法连发，待技能和角色数值成长以后才行。按L+→可切换角色，切换时很顺畅。△键是角色的固有基本攻击，○和□键上可以设置攻击或魔法类技能，×键则是强化防御、回血类的回复系魔法。在战斗中打倒敌人可吸收名为“梵托玛”的特殊能量，用以回复MP。梵托玛还可以拿来强化魔法，魔法有咏唱时间、射程、MP效率等参数，注入梵托玛便能提高其性能。像这样制作出自己喜欢的魔法，又是一个兴奋点。

瞬息万变的战斗

在另一场演示战斗中，候补生们在雨雪纷飞的敌方领地里前进。这时田•导演说：“如果是晴天，铳会非常强”。由此推断，武器的威力和射程会根据种类的不同而受到天气影响，召唤兽也是如此，比如雪天时西瓦会得到强化。外界条件一变，战斗方法也要产生相应变化，这是制作人想要去实现的系统。

接着出现了一只蝎子外形的敌人，它能在建筑的墙壁上自由移动，没有远程攻击手段的候补生会比较棘手。可是，满足了一定的条件就能把它诱导到其他场所，顺利击破。此外还有一种猴子型怪物会吊着天花板的格子移动，玩家要根据地图和敌人的特性，看准它们的行动模式再予以攻击，非常有成就感。野村哲也表示不这样细致设计敌人，就无法体现本作的动作乐趣了。地图和敌人的一体感是从《CCFFⅦ》开始就一直受到野村的重视，这次吸取了《CCFFⅦ》的经验和教训，有了更高的完成度。这不由让人联想到，以前野村哲也就说过他对参与本作的员工的要求：“就算减少敌人的种类，也要让每种敌人都有攻略的乐趣。”就试玩版的表现看，敌人表现出了非常

生动的习性，游戏的确是经过了精雕细琢。

令人惊喜的乱入角色

接下来，画面显示了一处能见度很低的大雾场所，该任务要打倒不断出现的敌人。突然莫古力说出“WADY来帮助你了”的台词，这貌似是SE社长和田洋一的昵称……难道SE的内部人员会乱入本作吗？野村哲也称，为了让不具备联机条件的玩家也能顺利过关，游戏内置的多名角色会乱入登场，模拟联机协力。候补生被打倒，向魔导院发出补充要求时，内置的角色或暮雨指挥官就会拔刀相助。目前的测试版里还能看到野村、田畑等制作人的虚拟角色，不知道会不会保留到正式版。

超有个性的角色

剧情事件和战斗中的台词表现出角色的个性化一面，是游戏的一大看点。剧情事件里，候补生九与某个士兵发生口角，一副不良少年互斗的场面。战斗中，某些女性角色还会整理自己的裙摆，这些细节都能看出厂商的认真。田畑导演称，由于本作的主人公多达14名，所以每个人的出场时间必然无法与《FF》其他作品的主人公相提并论，所以要极端强化每个人的个性。野村哲也则说，为了让主人公们的个性得到充分表现，对声优的演出也提出了很高要求。起用了众多知名声优的本作里，就连一些没有名字的小角色都由名声优配音。

顺便一提，据制作人说，本作原先打算设置40名主人公，几经删减，最后又回到了原点的14个人。按照原计划，这40名主人公会在冒险途中一个个地倒下，并不再复活，看来制作人最后还是顾虑到玩家的感受，没有进行这项风险性尝试。

接着进入候补生们的据点——魔导院参观一番。魔导院里头上带有“！”的是重要角色，与其对话要么触发关键剧情，要么能领取委托任务，或者推进游戏内时间的流动。经过一定时间，背景BGM变得紧迫，这表示要开始执行任务了。由于NPC数量很多，所以自由时间都不知道跟谁对话好了。在零班的教室里能听暮雨指挥官讲课，听课完毕后能强化角色的基础能力，并有较低几率学会魔法或获得道具。尽管这些都属于细节，但正是这些琐碎的事件，令玩家对游戏的投入度大大增加，两张UMD看来是物有所值的。

总结

这本是一款名为“最终幻想 Agito X Ⅲ”的手机游戏，中途转移到PSP并改名《最终幻想 零式》，现在终于公布了发售日期为今年10月13日，距离正式发表竟已有5年。这期间，SE推出了《危机之源 最终幻想Ⅶ》、《第三个生日》、《最终幻想XⅢ》等大作，几经曲折。制作人一方面想给玩家带来一出厚重的历史剧，塑造一群与命运抗争的年轻人的丰满群像，另一方面也要兼顾当前的联机大势，让玩家能够随时轻松地与朋友联上几盘。目前为止的情报都让本作有着“神作”潜质，即使用挑剔的眼光审视，从画面到系统尚且找不出缺陷。角色、系统乃至战斗，都有着超越预想的优秀，当然，我们衷心希望广告和实际品质能够一致。

与制作人的一问一答

问 擅长动作游戏的人究竟如何战斗呢？

答 有专门用以取消动作的技能，该技能运用得当，能毫无破绽、行云流水地进攻。

问 游戏里会出现大家熟悉的怪物吗？

答 当然有。比如魔界花，总是毒气缠身，近战角色可能不太好对付它。

问 存档方式是怎样的？

答 各地都有存档的末端装置，在这里可以更换装备、变更出击角色。

问 乱入他人游戏时，似乎会显示一句打招呼的话，这句话能自己编辑吗？

答 可以，顺便一提，乱入的角色还能带上影绘效果。

问 其他班级的学生会登场吗？

答 有些任务会涉及到他们。他们披风的颜色跟零班不一样。

问 有以前的乐曲吗？

答 具体曲目不好回答，但是有。

问 有没有发售下载版的计划？

答 这和海外版一样，尚处于检讨阶段。

本辑游戏文化频道栏目中，我们探讨的话题仍然是“游戏平衡性”。我们在拿到一款游戏后，若要评判它的好坏，除了关注系统、剧本、人设等要素外，游戏平衡性也是个重要的部分。也许游戏平衡性并不能作为吸引玩家的噱头，但若要让玩家长期把这款游戏玩下去的话，那么它绝对是必不可少的。

文 koflover　编 胧月

游戏平衡性的设置（下）

在不同的游戏类型中，游戏平衡性的呈现方式也有所不同，这是很容易理解的。平衡一款游戏无非就是调整游戏中的元素，直到它们能够满足设计者预期的体验为止。平衡性往往是非科学性质的，因为这没有一个可供参考的通用标准，只能人为评估。设计者需要对那些形形色色的游戏要素进行考量，用一定的数学知识来归纳总结它们各自的关系，并了解哪些元素是需要调节的，哪些元素是不能够触碰的。

虽然有不少玩家对游戏平衡性的要求很高，哪怕是很细微的地方都能挑出来毛病，但是这并不代表玩家就有驾驭游戏平衡性的能力。事实上，玩家对游戏平衡性的抱怨，往往都得自于游戏的体验，尤其是自己在对抗游戏中被虐待后感到不爽，就会首先从平衡性上找毛病。实际上，玩家在游戏中的行为和体验并不能代表游戏的全部，而且玩家普遍都有一种矛盾的想法，既希望游戏有一定的挑战难度，又希望能靠自己喜欢和习惯的打法来赢得游戏。但问题在于，游戏的难度本身就是建立在对打法的筛选上，如果任何一种打法都能够赢得游戏的话，那么游戏也就没有什么难度可言了。

拿《口袋妖怪》来说，很多人都抱怨“扬沙”特性的巨甲龙太强大，沙尘暴队伍太破坏游戏平衡，理由是巨甲龙靠沙尘暴提升特防后能力太强，叠翅沙龙、钢钻鼹鼠、蝠蝎、拉恩德伦斯等PM又都有独当一面的能力，放在同一个队伍里给人一种“全明星”的感觉。但实际上，《口袋妖怪》的打法本身就建立在队伍之间的针对克制上，玩家要想用自己喜好的常规队伍来打败这只沙尘暴“全明星”队，确实不是太容易。这时候玩



▲《文明5》尽管是史诗级巨作，但玩家的抱怨从来没有停止过。

家需要做的只是改变自己的喜好打法，既然对手喜欢用这些PM，那么战术思路和弱点也几乎都暴露无遗。巨甲龙的弱点属性很多，叠翅沙龙、钢钻鼹鼠、蝠蝎和拉恩德伦斯这几只PM又是怕冰怕水，只要针对这些弱点去组队就可以了，所谓的“全明星”队其实并没有什么可怕的。

玩家所用角色的局限性导致他们没有足够的能力去驾驭游戏平衡性，而设计师对游戏平衡性的调整也仅仅来自于他们的经验，但并不代表他们就一定能做出最正确的选择。席德·梅尔应该是这个世界上最伟大的设计师之一，地位堪于宫本茂比肩，但是他的招牌游戏“《文明》系列”却一直饱受游戏平衡性方面的诟病，最新作《文明5》甚至被玩家戏称为“野蛮5”。尽管玩家提出的意见难免存在片面性，但当几乎所有玩家都在抱怨的时候，问题肯定就出在游戏本身了。说到底，无论是玩家还是设计师，在游戏平衡性方面都需要不断的摸索，这就像厨师做菜那样，经过长期的实践后才能掌握好菜的味道。Jesse Schell在他的书中曾谈到游戏平衡性的一些要素，笔者将其归纳总结后与大家分享一下吧。

★公平性

所谓公平性，指的是玩家希望游戏中的双方都处在公平对等的位置上，任何一方都没有优势。很多玩家往往把游戏的公平性当作游戏平衡性的全部内容，游戏中需要考量的东西很多，公平性确实是最基础的要素之一。对于一些对称游戏来说，公平性并不难把握，比如说一些棋牌规则的桌面游戏，或者是体育游戏之类。尽管对称游戏也会存在一些不公平的问题，比如说国际象棋、强手棋这种桌面游戏就有“谁先走”的争执，实况足球这类体育游戏则是存在“谁先开球”的情况，但这个问题其实很好解决。采取掷硬币或投骰子来决定先手权是大家都比较赞同的一种方式，或者是由技术较低的玩家来先手也是可以的。

对于非对称游戏来说，把握公平性就相对复杂一些，这个就需要一定的调试了。上辑所提到的《吃豆人》的例子，因为PVE游戏的性质决定了玩家和电脑双方不可能对称，所以只有处理好双方的胜利条件，以及吃豆人和鬼魂的数量对比，才能营造一个公平的场面。在早期的清版动作游戏中，玩家一方不但要面对数量远远超过自己的敌兵，又要与体力和攻击力远高于自己的BOSS一对一单挑，但也没有玩家会感到不公平。

PVP游戏中大部分都是对称游戏，因为这最容易把握双方的公平性，但也有一些非对称游戏的存在。我们先拿棋类游戏举例子，我们小时候可能会玩过一种“捕虎棋”，老虎一方有吃子能力，机动性也比较强，但棋子数量只有1枚；而猎犬一方的棋子虽然非常多，但只能通过“狗海优势”将老虎包围起来或者是逼迫到陷阱中，大部分时间都是被捕杀的命运。这种棋在西方也有类似的例子，被称作“狐狸与鹅棋”，而这种思路玩法还被改编成了一些电子游戏。



■体型比猎人大得多的怪物不但没有让玩家感到不公平，反而更激起了玩家讨伐的欲望。

★挑战与成功

处理好挑战与成功的关系也是游戏平衡性中的重要一环。如果游戏的挑战性过强，那么大部分玩家都会感到沮丧，最终放弃这款游戏；如果游戏的成功过于容易，那么玩家很快也会感到厌倦，同样也会放弃这款游戏。一个好的游戏，会让玩家始终在挑战和成功之间徘徊，这样就能给玩家带来重复游戏的动力。

提高每次游戏的难度是一个比较通用的办法，游戏一开始的关卡非常简单，甚至是一些教学部分，当玩家熟悉游戏的内容后，游戏难度就越来越高。因为玩家的水平在游戏过程中也是不断提高的，所以游戏难度必须相应提高，才能保证挑战与成功之间的平衡。不过，如今玩家的口味越来越挑剔，如果仅仅是提升游戏难度，但没有改变游戏方式的话，同样会使玩家丧失通关的兴趣。过去的玩家因为能玩到的游戏太少，哪怕游戏到最后是噩梦般的难度，也同样能用自己娴熟的技术通关，这一点在不少FC时代的动作游戏中都能得到印证，如《洛克人》、《忍者龙剑传》等等。但现在玩家的游戏选择太多，完全可以把时间投入到其他游戏或是其他爱好方面，没必要在游戏的高难度关卡中一直纠结下去。像《魔界村》这种一开始就很难的游戏（笔者在FC《魔界村》的最好记录是第二关），虽被誉为一代名作，但放在现在的话恐怕就无人问津了。

还有一种现在比较常见的方式，这就是收集和育成要素。收集的过程本身就是一种挑战，收集的结果也意味着一种成功。收集本身没有什么难度，也不要求玩家的技术，只需要玩家在游戏中不断坚持就可以了。在《口袋妖怪》中收集全部数百只PM，说起来并不是什么轻松的事情，但是除了特定礼物PM以外，每一只PM的入手难度都不大，收集全部PM也不过就是长时间的不经意行为而已。至于育成要素则更好理解，玩家每次只要在游戏上付出努力，就能够在育成方面看到成果，付出的努力越多，所得到的回报也就越大。RPG之所以一问世就受到了玩家的广泛喜爱，就是因为它的育成要素能极大地满足玩家的成就感。一开始的育成要素仅限于练级，当玩家对练级已经感到厌烦的时候，RPG又推出了转职、修得技能、天赋树等多种花样，变着法子让玩家在育成方面付出大量时间和努力。



▶琳琅满目的PM让玩家收集着非常过瘾。

★选择的多样性

我们再次引用席德·梅尔的所说的话："一个游戏是很多有趣选择的集合"。选择的多样性会使游戏的玩法更加多变，对于玩家来说，游戏中的选择是越多越好。但对于设计者来说，选择的多样性并不就是选择越多越好，而是在保证选择有意义的基础上，再去追求选择的种类。很多游戏设计者都忽略了这一点，一味求多但不求精。我们对比官方游戏和同人游戏时就能体会到这一点，以格斗游戏为例，官方格斗游戏中的参战角色最多也不过是几十人而已，而同人格斗游戏的可选角色往往会多达上百人，甚至塞满了整个屏幕。这些同人格斗游戏也不是没有玩家去玩，但真正有几个人会把这上百个角色挨个用一遍呢?

选择的意义首先在于不同选择所各自具有的特色，只有保证自己的特色，才能让玩家感受到不同之处，否则会有雷同感。比如说在某些竞速游戏中，玩家往往拥有上百辆赛车可供选择，但这些赛车的驾驶方式让人感觉基本都一样，尽管这些赛车实际上存在着一些细微的差别，但一般玩家是不可能感受到的。在这一点上，《马里奥赛车》就做得比较聪明，NDS版本的《马里奥赛车》中，赛车只有36种，但是这些车的性能差别非常明显，而外形则更是经过夸张的处理，使其具有鲜明的特色，这样一来玩家就会切身体会到游戏选择的多样性。当然了，那些写实派的竞速游戏本身也有讨好爱车玩家的需要，游戏中车辆并不是为了给玩家提供多样性的选择，而是对现实车辆的写照，但这就与本次的主题无关了。

另一方面，游戏在保证选择多样性的同时，也要注意选择之间的公平性，如果其中一种选择明显比其他选择更有优势的话，那么其他选择就失去了意义，玩家等于说是没有选择的余地。如果玩家的选择是出自个人喜好的话，那么那些弱势的选择其实还是有一定存在意义的；如果玩家的选择是建立在获胜的基础上，那么那些弱势的选择就形同虚设。这个问题在很多PVP游戏中都是很常见的，比如说《KOF 02 UM》中的可选角色一共有66人，除去BOSS角色外58人之多，但实际上角色之间的实力差距比较大，被玩家戏称为"3K党"的K'、Kasumi和K9999（在《02 UM》中叫做Nameless）拥有超人一等的实力，在正式比赛中这三人的上镜率非常高，高到让玩家审美疲劳的地步。而《KOF98》中也有所谓的"5强"，《KOF98 UM》中更是人手一个克劳萨，"《KOF》系列"人数众多，本应是百花齐放，但沦落到只有少数角色唱独角戏的场面，只能说是在选择公平性这点上做得实在不好。

对于设计师来说，既要保证选择的特色，又要保证选择的公平，这是非常难做到的。即便暴雪这样的公司，在这方面也无法做到尽善尽美。在特色方面暴雪做得都算是非常优秀，无论是《星际争霸》和《魔兽争霸3》中的种族，又或《暗黑破坏神2》和《魔兽世界》中的职业，每项选择都可谓独具匠心。但公平性呢？看看玩家每天的抱怨和暴雪隔三差五的修改就知道了。



▲众多的参战人物并没有达到预期的效果。

方寸间的热血豪情

日本最著名的动漫品牌是什么？可能在不同的人心中会有不同的答案。但如果再和游戏关联起来，选出一个在游戏领域同样享有盛名的动漫品牌的话，可能就不会有其他的答案了——这就是动漫迷和游戏迷都耳熟能详的高达。从FC时代至今，期间诞生了多少改编自高达的游戏，已经难以准确统计；即使只考虑其中比较有名的优秀作品，那么哪怕是资深的高达爱好者，能全部玩过这些游戏的恐怕也不多。掌机平台也有许多高达游戏，PSP最新作品《新基连的野望》将要推出，我们借着这款游戏的东风，来为大家回顾一下掌机平台的高达游戏吧。

——掌机高达游戏探析回顾



文 koflover　编 胧月　美编 Juxi

三十载的金属浪漫



定时也刻意向GUNDAM这个名字靠拢，比如GUNDAM在G高达中是“Govern of Universe Nation Decide Advanced Mobile suits（决定宇宙国家支配权的先进机动战士），到了SEED中则变成了“Generation Unsubdued Nuclear Drive Assault Module（新时代无限制核驱动攻击单元）”。虽然这些名字都很牵强附会，不过这都是出于延续GUNDAM品牌的目的。

高达系列的历史距今已经有32年之久，由“高达之父”富野由悠季制作的动画《机动战士高达》在1979年4月7日就开始上映。32年期间，高达已推出了十一部TV动画（不算将要推出的《机动战士高达AGE》）、九部OVA、十七部剧场版动画，如果再算上小说和漫画的话，就更加枝叶繁茂了。有如此庞大的动漫背景作为支撑，高达游戏自然不必发愁素材来源问题，随便从动漫中挖出点东西就能做出一款游戏，如果再把原作中的内容悉心整合，并加入一些原创游戏系统的话，那么就能做出一部大作。在动漫领域，高达也许算不上绝对的领头羊，但看看那些由动漫改编的游戏作品，无论是在数量还是质量方面，都罕有动漫能够与高达相提并论。虽然高达游戏的素质良莠不齐，即使其中的一线作品，也远远达不到每作必精品的程度——这从它们的销量中就可以看出来。但是高达游戏有一个重要的优势，这就是代入感。通过欣赏动画、小说和漫画所萌生的联想，远远不如在游戏中获得体验要来得直接，这可能是高达游戏的一个吸引人之处吧。

高达总介

高达是GUNDAM的音译，来自于香港地区的译名，日语写作**ガンダム**，台湾地区习惯叫做“钢弹”，内地的官方译名为“敢达”，不过因为大家已经习惯高达的称呼，在本文中仍采用高达这个译名。GUNDAM一词其实是多个英语单词合成而来的简称，全称为General purpose Utility Non Discontinuly Augmentation Maneuvering weapon system，意为“全领域泛用连续强化型机动兵器系统”，不过这么拗口的名字想必没多少人能够记得住，而GUNDAM这个朗朗上口的简称就一直沿用了下来。后续的高达动画中，尽管世界观已经发生了很大变化，但在机体设



▲高达0079的动画标题，朴素的风格奠定了高达前期动画的基调。

在高达动画中有不少激烈的战斗场面，要么是王牌机师以一敌众，在枪林弹雨中闪转腾挪，轻松写意地全灭杂兵军团；要么是双方王牌机师棋逢对手，剑拔弩张，打剩最后一颗子弹才分出胜负。但是，即便动画制作再精美，甚至达到电影的效果，观众的代入感还是受到了限制，这一方面是因为高达动画的剧本过于模式化，战斗的胜负对于观众来说根本没有悬念，主角的生死更是不需要担心的问题；另一方面，作为欣赏者的观众，远远不如作为玩家的参与者更有切身的体验。玩家可以在游戏中参与每一场战斗，并通过自己的努力来取得最终胜利，这种成就感从动画中是得不到的。除此之外，在高达的每部作品中，对登场的人物、机体以及武器都有比较详尽的设定，但这些设定在动画中很难体现出来，编剧不可能像做数学题那样，仔细比较双方人物能力、机体和武器的配置情况，再演算出最后的胜负结果。但在游戏中，这些设定就能发挥出很大的作用，一方面，游戏设计者不必再费心构思每个人物和机体的特征，只需要参考原作设定即可；另一方面，游戏里的具体设定数据也可以作为原作设定的补充，比如玩家们在争论NEO高达和沙扎比孰强孰弱时，就可以用游戏中的数据作为参考。如果只用游戏的标准来界定的话，高达游戏可能还达不到一流大作的水准，但如果把游戏和动漫原作结合起来评判的话，那么高达游戏中就有无数值得称道的经典。



▼▲亲身体验高达的世界，是每个高达爱好者的梦想。

最早的高达游戏应该是于1986年8月28日由Bandai在FC平台发售的《机动战士高达Z Hot Scramble》，距今将近25年之久。这25年间，与高达相关的游戏作品不胜枚举，几乎囊括了各个游戏主机平台，就连Virtual Boy、Game Gear这样的冷门主机也都曾推出过高达游戏。即使是再资深的高达玩家，恐怕也很难把这些游戏都一一玩过来，况且不少游戏都年代久远，已经很难再让人提起兴趣来玩。在本次专题中，我们立足于掌机平台，挑选一些近年来的主要作品，来和大家一起做个回顾吧。









◀◀值得铭记的元祖高达游戏《机动战士高达Z Hot Scramble》，集合了ACT、STG和FPS等多种游戏类型的玩法

动作射击类型

——体验王牌机师的驾驶感觉

动作射击类型的高达游戏的卖点是能够模拟驾驶高达，使每一位玩家都能置身于高达原作中描述的战争场面，体验王牌机师的驾驶感觉。早年间在FC、SFC和街机平台虽然有大量2D动作射击类型的高达游戏，但这些游戏很难给玩家带来足够的原创体验，玩起来更像是披了高达外衣的《魂斗罗》，说到底还是机能的瓶颈所限。随着时代的发展和3D技术的成熟，越来越多的3D动作射击类型的高达游戏问世，玩家终于能够在广袤的3D战场中，驾驶自己的爱机奋勇杀敌了。3D动作射击游戏主要有TPS（Third Personal Shooting game，第三人称射击游戏）和FPS（First Personal Shooting game，第一人称射击游戏）两大类。所谓第三人称射击游戏，是和第一人称射击游戏相对应的叫法，它们之间的区别在于，TPS的视角来自于玩家所控制的主角背后，可以看到主角该角色的动作和造型，而FPS则只

掌机代表作品

《高达战争》系列

中文名称	主机平台	发售日
高达 战争策略	PSP	2005年9月22日
高达 沙场混战	PSP	2006年10月5日
高达 战争编年史	PSP	2007年10月25日
机动战士高达00	NDS	2008年3月27日
高达 激战宇宙	PSP	2008年7月17日
高达 突击幸存者	PSP	2010年3月18日
高达 3D战争	3DS	2011年3月24日
高达回忆 战争的记忆	PSP	2011年6月23日

高达对高达系列

中文名称	主机平台	发售日
机动战士高达SEED 联合对扎夫特	PSP	2007年4月5日
机动战士高达 高达对高达	PSP	2008年11月20日
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	PSP	2009年12月3日

战场之绊系列

中文名称	主机平台	发售日
机动战士高达 战场之绊 携带版	PSP	2009年3月26日

有主角的视野。两种游戏类型应该说是各有所长，TPS可以在射击成分的基础上加入更多的动作要素，如奔跑、攀爬、格斗、躲闪等等，另外玩家还可以清晰地看到主角华丽的造型和流畅的动作，在视觉方面更容易获得满足感；而FPS则更追求真实射击的感觉，要求玩家不但控制角色和视角的移动，而且还要精确瞄准和计算弹道偏移，比较适合操作能力较强的硬派玩家。



▼►FPS和TPS的视角差别一目了然。



“《高达战争》系列”就属于TPS的范畴，由NBGI制作并发行，它在掌机平台算是多产的系列，其中在PSP上有六款游戏（其中包含两部未以“战争”系列命名的《高达突击幸存者》和《高达回忆》），3DS有一款《高达 3D战争》，此外在NDS上还有一款同引擎的《机动战士高达00》，玩法与《高达战争》基本类似。“《高达战争》系列”的最大特色在于对原作的还原度高，高达正史中的大小战役、主要人物和各类机体几乎都收录在内，并且都有详细的资料可供查询。以《高达 突击幸存者》为例，游戏中横跨了一年战争、星屑记忆、Z高达、ZZ高达、逆袭的夏亚、高达F91、高达SEED和高达00这8个不同的时代，收录的机体多达317种，收集量并不亚于《口袋妖怪》。不过，





▲“《高达战争》系列”的战斗场面。

该系列最被诟病之处在于系列作品基本使用同一个引擎，每部作品的新增内容都很有限，有“换汤不换药”的骗钱之嫌。系列首作《高达 战争策略》只收录了一年战争，到了续作《高达 沙场混战》时增加了《星屑记忆》和《Z》的场景和机体，之后的《高达战争编年史》追加了《ZZ》的剧情，而《高达 激战宇宙》把《逆袭的夏亚》加了进来，最后的《高达 突击幸存者》还算比较厚道，一口气补充了《F91》、《SEED》和《00》这三个时代的内容。想想高达原作的TV动画就有十一部之多，还不算上OVA和剧场版，这得出多少部游戏才能把原作内容都做完？系列最新作品《高达回忆》算是采用了新引擎和新系统，但平庸的素质并没有让玩家买账，看来NBGI可能已经考虑通过用《高达回忆2》来平息玩家的不满吧。

“《高达对高达》系列”则是兼备ACT和FTG的游戏，该系列最早的作品是2001年在街机平台推出的《机动战士高达 联邦对吉翁》，后来的《奥古对提坦斯》、《高达对Z高达》、《联合对扎夫特》等等都属于同一系列。该系列除最新作外，均由动作大厂Capcom操刀制作，NBGI只负责发行，游戏操作手感对比“《高达战争》系列”来说优秀不少，其中《高达对高达NEXT PLUS》在玩家中有良好的口碑。《高达对高达》的机体数量远远不如



◀▼《高达对高达NEXT PLUS》的高素质至今被玩家们津津乐道。



《高达战争》，《高达对高达NEXT PLUS》中也只有66部机体，无法与《高达战争》动辄数百部机体的阵容相比。但是，《高达对高达》走的是“贵精不贵多”的路线，把每个时代的主要机体都收录在内，其中还包括有《高达 突击幸存者》所没有的G高达、W高达、X高达、Turn A高达、高达SEED Destiny和高达独角兽这些正统系列。另外，《高达对高达》在机体设计方面颇为用心，每部机体都有自己的特点和相关战术，而且还有硬直时间和硬直取消的系统，颇有格斗游戏的意味，毕竟这是出自Capcom之手嘛！此外，游戏还根据能力强弱将所有机体分为三个不同等级，机体能力越强，被击坠时扣除的战力槽就越多，战力槽一旦为0就会失败。这样一来，玩家不但要精通各类机体的打法和操作，还要考虑不同等级机体的组合排兵布阵的问题，是把战力槽都留给高等级的机体，还是把各等级机体进行平均分配？集操作性和策略性于一体的该系列确实是不可多得的优秀作品，但笔者总觉得，如果机体数量也能像《高达战争》那么多就彻底完美了。《高达对高达NEXT PLUS》的66部机体固然不算少，但高达三十多年来出现的机体可不止这么点，如果能把系列的每一部机体都精心设计，并按照不同的能力等级来设定战力槽消耗，那将是一部多么令人神往的梦幻作品啊！

《机动战士高达 战场之绊 携带版》（以下简称《战场之绊》）是大型街机游戏的PSP移植版，由NBGI和眼镜厂Banpresto共同开发。这款游戏不同于《高达战争》和《高达对高达》，是一款FPS类型的游戏，原作街机游戏采用了拟真的球型驾驶舱框体，框体内的半球型投影屏幕能够提供上下左右各180度的视野，玩家仿佛置身于机动战士的驾驶舱中，能体验到最接近原作设定的真实驾驶感受。PSP移植版没有大型街机框体的支持，画面和音效也有大幅度的缩水，但这毕竟是掌机惟一的FPS高达游戏，从第一视角的画面显示中，多少还是能得到一些真实驾驶的体验吧。游戏收录的机体只有54部，毕竟游戏背景只是一年战争时期，这个数量也不算少了。机体按照类型分为近距离格斗、近距离战斗、中距离支援、远程炮击、狙击和据点这六种，不同类型机体之

间的性能存在着很大的差异，各自的优点和缺点都非常明显，玩家只有通过团队协作才能取得胜利，这与《高达战争》和《高达对高达》那种“一机清版”的玩法有很大的不同。不过，《战场之绊》并没有把一年战争期间的机体全部收录在内，没有高人气的吉翁号，也没有大扎姆这样的大型MA，至于搭载塞可缪系统的艾尔美斯等机体就更不用说了。这当然也是出于平衡性考虑，玩家在游戏中扮演的只不过是个普通士兵，当然不能使用那种BOSS级机体；此外，塞可缪系统如何在游戏中表现出来也是个问题，在街机框体中植入脑波感应装置也太异想天开了。



◀《战场之绊》的大型街机框体，迫力感十足。



▼《战场之绊》PSP版的画面，依然保留了街机的拟真风格。

战棋类型

——重温或改写经典剧情

掌机代表作品

《SD高达G世纪》系列

中文名称	主机平台	发售日
SD高达G世纪 Advance	GBA	2003年11月27日
SD高达G世纪 DS	NDS	2005年5月26日
SD高达G世纪 携带版	PSP	2006年8月3日
SD高达G世纪 交叉火力	NDS	2007年8月9日
SD高达G世纪 世界	PSP	2011年2月24日

《超级机器人大战》系列

中文名称	主机平台	发售日
超级机器人大战A	GBA	2001年9月21日
超级机器人大战R	GBA	2002年8月2日
超级机器人大战OG	GBA	2002年11月22日
超级机器人大战D	GBA	2003年8月8日
超级机器人大战OG2	GBA	2005年2月3日
超级机器人大战J	GBA	2005年9月25日
超级机器人大战MX 携带版	PSP	2005年12月29日
超级机器人大战W	NDS	2007年3月1日
无限边境 超级机器人大战OG传说（RPG）	NDS	2008年5月29日
超级机器人大战A 携带版	PSP	2008年6月19日
超级机器人大战K	NDS	2009年3月20日
超级机器人大战 学园	NDS	2009年8月27日
无限边境 超越 超级机器人大战OG传说（RPG）	NDS	2010年2月25日
超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	NDS	2010年5月27日
超级机器人大战L	NDS	2010年11月25日
第2次超级机器人大战Z 破界篇	PSP	2011年4月14日

《SD高达G世纪》系列是Bandai出品的经典高达战棋游戏，系列首作是1996年7月26日在SFC平台发售的《SD高达G世纪 一年战争记》，收录了0079～0083年间的内容。而后，Bandai又在SFC平台相继推出了5款游戏，PS平台和PS2平台各有4款，Wii也有两款。掌机方面，Bandai自家的WS和WSC一共有4款，GBA有1款，NDS和PSP各有两款；而PC和苹果的iOS平台还各有1部游戏，系列

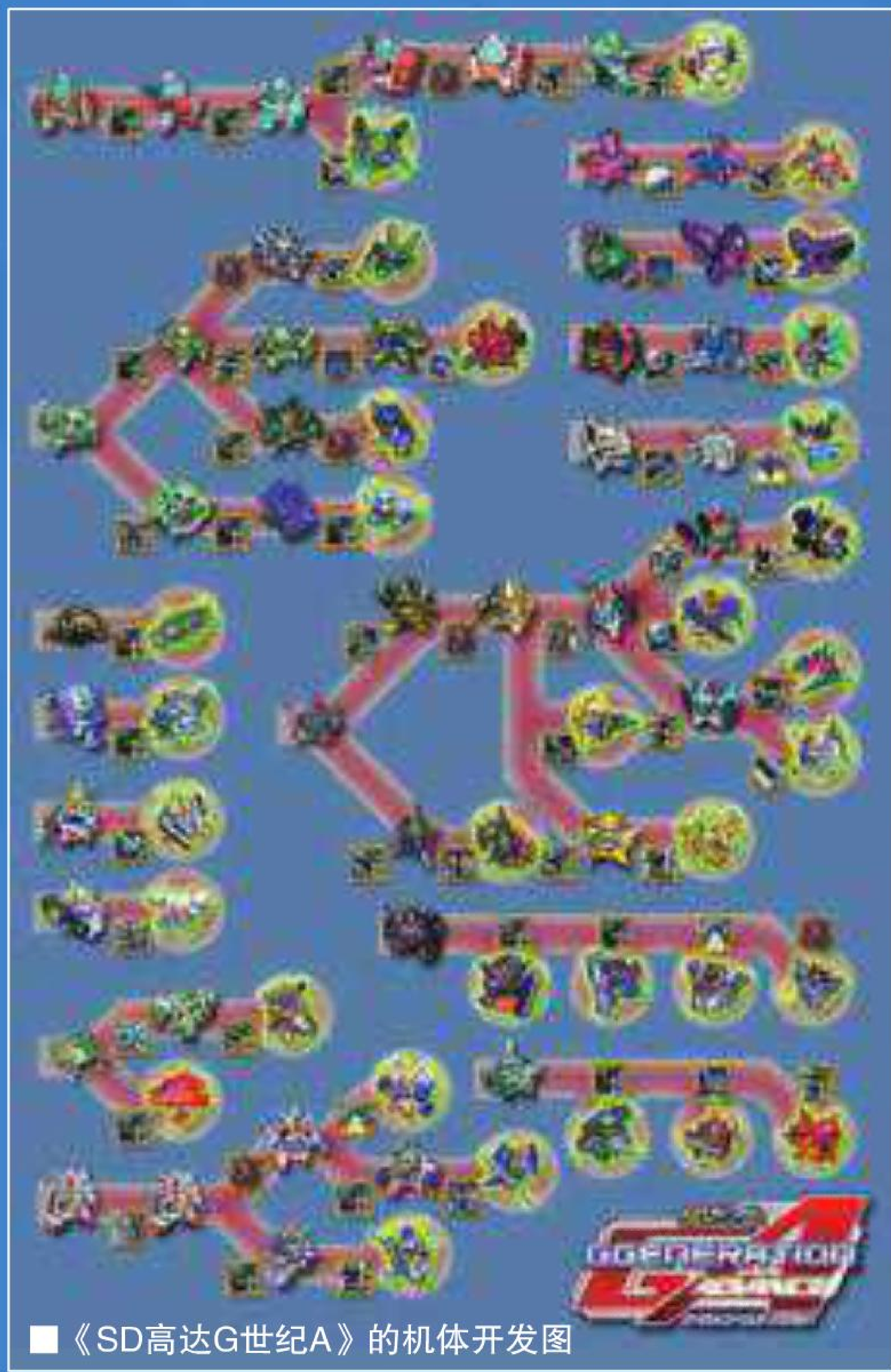




▲“《SD高达G世纪》系列”的元祖作品。

总共合计有27款作品。由《高达战争》的例子我们就不难想到，《SD高达G世纪》的系列作品虽多，但完全原创的作品较少，加点剧本和机体就能当新游戏卖。和同样多产的《机战》系列相比，《SD高达G世纪》就有些诚意不足了。

不过该系列之所以有名，倒不是因为它的“高产”，而是因为其中有几款拿得出手的精品。于2000年在PS平台推出的《SD高达G世纪F》拥有庞大的出场阵容，收录原作作品数量高达20部，剧本场景有113关，机体数量达到近千部之多。6年之后，这款游戏被移植到了PSP平台，叫做《SD高达G世纪 携带版》，在原基础上增加了《SEED》的内容，登场机体数量达到了史无前例1133机，登场人物多达787人，堪称高达历史的“博物馆”，极大地满足了高达死忠的收集欲望。《口袋妖怪》收集PM的途径主要是捕捉、进化和交换，而《SD高达G世纪》则是通过设计开发来不断获得新机体。历代高达系列的机体按照原作设定中的机体开发系谱进行分类整理，构成一个庞大而又井井有条的机体开发树状图。玩家最开始只有最基础的机体，通过不断地设计开发、升级改造，逐个填满机体图鉴的空白，这种成就感是令人难以抗拒的。由于收集机体是个漫长的过程，再加上复杂的机体开发系谱对新手来说也是个不小的障碍，所以在后来的游戏中简化了机体收集和开发系统，机体数量也削减了不少。NDS的《SD高达G世纪 交叉火力》仅有300多部机体，PSP的《SD高达G世纪 世界》也仅有700部机体，比各自平台前作的机体数量都要少，许多玩家对此感到非常不满。但笔者个人认为这未尝不是件好事，如果每一作游戏都大打收集牌的话，那么在以往作品中已经完成收集任务的玩家，在新作中还要把曾经收集过的东西再收集一遍，显然也是不合情理的。Bandai精简了机体数量，应该是为了引导玩家把注意力从机体收集转移到剧本体验上，毕竟重温或改写高达系列动画中的经典场景，也是游戏的玩点之一。“《SD高达G世纪》系列”的剧本，大多都来自于高达原作，甚至包括漫画和小说中的情节，当然也有不少原创的剧本。这其中给笔者留下深刻印象的游戏，要属NDS的《SD高达G世纪DS》，这部作品有大量吉翁视角的剧本，让不少吉翁粉丝都欢呼雀跃，其中少女哈曼的假想剧本更是一大亮点，让见惯了女王样哈曼的玩家也见到了她清纯可爱的一面。



■《SD高达G世纪A》的机体开发图

《超级机器人大战》（以下简称《机战》）系列也是著名的战棋游戏，人气程度比《SD高达G世纪》还要更高一筹，即使玩家没有接触过GB、SFC和PS时代的《机战》，仅凭GBA和NDS数作《机战》的洗礼，也足以成为合格的“机战饭”。掌机的《机战》作品主要集中在GBA和NDS平台，PSP平台虽然只有3作，但系列最新作《第2次超级机器人大战Z 破界篇》的存在也引起人们足够的重视。虽然它并不能完全划入高达游戏的行列，但是《机战》系列和高达的渊源却是无法被忽略的。除了完全由Banpresto原创作品组成的《机战OG》系列外，所有机战游戏的参战作品名单里都少不了高达的名字，高达原作的情节也一向都是机战剧本的重要组成部分。许多玩家在讨论比较高达中的人物和机体时，也会自然而然想到《机战》中的游戏设定并加以引用，这说明“《机战》系列”在高达游戏的体系中还是扮演了相当重要的角色。换而言之，作为高达死忠玩家如果没有玩过《机战》，似乎也不合情理吧。



▲高达在《机战》中一直都是不可或缺的角色。

《机战》以高产闻名，但它比Bandai本社的游戏显得更有诚意，虽然历代《机战》的游戏系统和风格都大同小异，但每一作的剧本和场景都是全新的，参战作品名单也是不断在改变，几乎找不到参战作品完全相同的两部《机战》。“《机战》系列”给人的感觉是画面效果好，爽快感强，但难度太低，与战棋游戏所一贯强调的战略性背道而驰。不过《机战》曾经是难度较高的硬派战棋游戏，当时还是由Winky Soft制作，其中SFC平台的《第三次超级机器人大战》以高难度而著称，玩家在排兵布阵时要煞费脑筋，稍有不慎就会遭受重大损失，而且该作中资金只能强化机体但不能改造武器，很少有能够以一敌多的强悍机体。自从Winky Soft退出《机战》开发后，系列的难度大幅下降，慢慢变成了大众化的快餐游戏。我方经过改造后的机体，往往都有一机清版的能力，几乎不需要考虑团队配合；敌方BOSS尽管皮糙肉厚，但在各类精神和特殊能力的轮番折磨下，不过是活靶子而已。虽然游戏难度太低会降低作为战棋游戏的乐趣，但同时也降低了游戏的门槛，使得更多从未接触过战棋游戏的玩家，也能轻松享受《机战》的乐趣。

《机战》和《SD高达G世纪》虽然同属高达题材的战棋游戏，但两者之间存在着很大的差别。虽然性能各异的机体对玩家有很大的吸引力，但《机战》几乎不强调收集的概念，而《SD高达G世纪》要把大量时间耗费在收集上；品味原作动画的剧情是两个游戏的共同玩点，《机战》的剧情基本以单线流程为主，不像《SD高达G世纪》有那么多错综复杂的剧本。两者之间的最大区别当然还在于参战作品，将各类动画作品杂糅在一起的《机战》有种大杂烩的感觉，尽管高达的戏份从来都不少，但总让人觉得与《机战》的世界观背景格格不入；而《SD高达G世纪》其实也是“关公战秦琼”性质的乱斗作品，不过毕竟是全高达阵容，违和感不如机战那么强烈，偶尔看看“鸡狼（指的是基拉和阿斯兰）”VS“骡鸭（指的是阿姆罗和夏亚）”也是挺有意思的。









▲无论主机的机能如何，夸张的战斗画面效果都是《机战》的重要特色。

战略模拟类型

——高达版的《信长的野望》

掌机代表作品

《基连的野望》系列

中文名称	主机平台	发售日
机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱	PSP	2005年8月11日
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	PSP	2008年2月7日
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	PSP	2009年2月12日

《基连的野望》是高达题材的战略模拟游戏，虽然比较小众，在国内的知名度更是有限，但该系列的游戏素质非常出色，在爱好者群体中有良好的口碑。从游戏名字我们就可以看出，《基连的野望》其实就相当于“高达版的《信长的野望》”，玩家扮演的不再是个别机师，而是某个势力的统帅，如同在《信长的野望》中扮演某个君主那样。除了军事扩张以外，玩家还需要处理好内政、科研、外交等多方面的问题，外加角色培养和若干收集要素，游戏的内容极其丰富。由于《基连的野望》是以高达原作为背景，游戏中的一草一木对高达爱好者来说都很亲切，玩家通过自己的不懈努力来完成基连·扎比未竟的心愿，所获得的成就感是难以言喻的。



▲《基连的野望》最初作，肖像派的画风是该系列游戏封面的一大特色

“《基连的野望》系列”第一作在1998年4月9日诞生于SS平台，而后在PS、DC、PS2、WSC和PSP等主机都推出过续作，其中PSP有3作，不过都是家用机的移植版。《吉翁的系谱》的情节跨度从一年战争到Z高达，基本上再现了原作中的宏大场面，在游戏中登场的角色和机体数量非常丰富，原作中大量经典桥段也收录在游戏中。该作中的假想剧本也非常吸引人，玩家可以扮演在原作动画中早早领便当的卡尔玛·扎比，率领虚构的“新生吉翁”势力与联邦抗争，此外还有以哈曼为首脑的全女性阵容剧本“华丽なる战い”，以及基连、基西莉亚和卡尔玛三方会战的“迪金的忧郁”，恶搞意味更足。《阿克西斯的威胁V》是《阿克西斯的威胁》的加强版，收录了从一





◀▼《阿克西斯的威胁V》是“《基连的野望》系列”的集大成之作。

年战争到逆袭的夏亚期间的全部内容，又在前作的基础上增加了《闪光的哈萨维》、《高达前哨战》等小说版的内容，可以说是高达战略模拟游戏的集大成之作。本作中的假想剧本是以阿姆罗的父亲提姆·雷博士为首脑的“提姆·雷篇”，玩家扮演科学家而不是军国的首领，玩起来又有别样的感受。

在高达题材的游戏中，《基连的野望》立足点最高，内容也最丰富，但门槛也是最高的。它对于国内玩家来说，一是存在语言障碍，二是要求玩家对高达背景有深刻的了解，所以成为小众游戏也在所难免。另外，战略模拟游戏本身就是比较慢热的游戏，在这个崇尚快餐游戏的大环境中有些格格不入，就连光荣也一时中止了《三国志》和《信长的野望》等系列的续作开发，转而做更符合大众口味的“《三国无双》系列”。而NBGI靠“《高达战争》系列”尝到甜头后，自然也不太情愿再做战略模拟这种看起来费力不讨好的游戏类型。不过战略模拟游戏尽管小众，却依然有不少玩家坚守在这个阵地，著名战略模拟游戏的《文明5》就取得了不错的销量和评价，国内玩家也因为汉化版的存在而沉浸在文明世界的乐趣中。《基连的野望》若有汉化版的话，相信也会在国内掀起一阵热潮吧。

高达在长达三十年的历史积淀中，创造了一个又一个经典的作品，无论是动漫还是游戏领域，无论是日本本土还是海外地区，都有无数爱好者为之如痴如醉。如今，高达这个词已经不是单单几部动画和游戏所能承载的，在人们的心目中，它已经成为了一种文化，是众多设计者和爱好者所共同努力创造出的结晶；它也象征着一种精神，每每回味那些经典时，心中都会升起金戈铁马般的热血豪情。



▲座落在东京潮风公园的18米高的等比高达





文 铭风 美编 咕噜

噗哟噗哟 20周年纪念版			
ぷよぷよ！ Puyopuyo 20th anniversary			
SEGA	PUZ	2011年7月14日	
日版	1～8人	512Mb	5040日元
无对应周边			

《噗哟噗哟》是一款由SEGA开发的益智方块游戏。由于其玩法轻松简单，人设清新可爱，受到了玩家们的喜爱，并不断推出各种续作。不知不觉，自1991年发售第1作以来，《噗哟噗哟》已经经历了20年了。而这次的《噗哟噗哟 20周年纪念版》则将系列多年来的玩法融合在了一起，并可以使用所有的角色在NDS上进行一场热闹的大乱斗。

模式介绍

ひとりでぷよぷよ	单人游戏，游戏的最主要模式。
みんなでぷよぷよ	多人游戏，利用NDS无线联机。第一个是开主机，第二个是参加他人的主机。
Wi-Fi	进行Wi-Fi联机游戏。
せいせき	查看成绩，各个模式都有，相当于奖杯。
おぷしょん	游戏设定，还可以欣赏游戏音乐。



单人游戏介绍



ストーリー：故事模式，单人游戏的最主要内容。游戏中每个角色都有属于自己的故事，选择角色后就可通过噗哟噗哟对战来体验剧情。最初可选的角色只有一个，而不断通关后才能开启新角色。本作中角色数量丰富，系列20年来登场的角色都会在这里登场。

がっこう：学校，相当于教学。在这里会教授噗哟噗哟的基本规则、小技巧和对战时的各种规则。



とことん：特训，选择角色后进行单人噗哟噗哟游戏。同时也有多种模式，有常规练习、消除应对、FEVER时的作战方法等等。一定时间后电脑也会进行数据统计，菜鸟就在这里成为高手的。

フリーたいせん：自由对战，可选择2、4、8人进行对战，当然这里的对象都是电脑。最后一个模式则是进行两两对战，和电脑配合看哪一方打出的连击比较多。另外除了对战人数外，你也可以设定详细的对战规则。

ショップ：商店，这里可以购买附加的游戏要素。比如噗哟的造型、角色语音、新角色以及查看游戏的一些小知识。不过每样物品都需要消耗不少的PT值，多多进行游戏来赚取吧。

噗哟噗哟的基本规则



噗哟噗哟是一款比较知名的方块类游戏。不过可能还是有玩家还不知道具体的规则，由于20周年版中有详细的教程，我们这里也把这个人气颇高的方块游戏讲解一下。首先是最基本的规则，方框中落下的史莱姆状物体就是噗哟噗哟，是每个角色的魔法媒介，依靠消去它后才能获得力量攻击对手。

和大多数方块游戏一样，当噗呦噗呦积累到顶部后，你就败给了对方。依靠左右移动控制噗呦噗呦的位置，并用AB键转向来摆放正确，让这些泡泡消去。而消去的方法也很简单，那就是4个同颜色的噗哟噗哟相邻后就会进行消去，而消去后上部的噗呦噗呦还会掉落，如果达成4个同色相邻的话就会继续消去，达成连锁。能否在游戏中达成高连击象征着高手和菜鸟的差别。



噗哟噗哟玩法

在经历了多部作品后，《噗哟噗哟》也诞生了很多不同规则和玩法，而这多样化的玩法也是这次20周年纪念版的特色。在故事模式中，每次和新对手对战时都会让玩家从现有的模式中选择一个来进行对战。下屏一共有5个对战模式和随机模式供选择，一共有15种以上的游戏玩法，都各有特色。模式的名称显示在屏幕最下面，玩家可以从这既有的几个模式中选择自己擅长的模式来进行对战，这里就把游戏中的所有的玩法都介绍一下，方便大家在游戏中成功挑战电脑，并找到乐趣。

ぷよぷよ

最初的噗哟噗哟模式，在这个模式中没有快速转向系统。当落下的噗呦被挤在一竖直道内时，是无法进行上下位置的变换的，只能保持原状落下。同时中间的下一个噗哟的提示也只有一个。可以说这个模式比较不人性化，不过方便之处是此模式内噗呦的颜色只有三种，比较方便进行消除连锁。

ぷよぷよ通



这个模式比较明显的一点就是没有相杀要素。所谓相杀，即当对方发动了连锁后你的上方会出现妨碍噗哟噗哟，这个时候你发动连锁后也将这些未掉落的障碍抵消。而这个模式中该掉落多少还是掉多少，成功发动连锁就可让对方毫无悬念地被大量落下的噗呦“秒杀”。

ぷよぷよSUN



太阳模式，这个对战模式里中间会有个太阳，特色就是当你进行了全消或连击后不会掉落白色的妨碍噗哟，取而代之的是掉落小太阳。小太阳和妨碍噗哟一样，只有周围有方块消去后会一同消去，不过小太阳消去后会获得大量的分数。

ぷよぷよフィーバー

这个是比较红火的狂热模式。此模式中间呈现的是一串小珠子。当消去一定次数后，就会发动狂热模式（FEVER）。场地内的噗哟全部消失，游戏会给出全消的小谜题，而你只要利用接下来的几个噗哟噗哟达成全消，就可以发动连击对对方造成重创了。由于这个模式很容易上手，FEVER模式下全消也十分爽快，是噗哟噗哟中比较热门的一个模式，有多部作品干脆以“狂热噗呦噗呦”命名。

なぞぷよ

谜题模式，在这里中间会给出谜题。大致上都是进行几次连锁、消除几个方块之类的，最先完成指定数量谜题的玩家获得胜利。值得注意的是大部分指定数量的谜题的完成度是双方共享的。比如要你消去5个绿色噗哟，消去4个后对方再消去一个，那么就算对方完成。所以你要做的就是尽量直接消5个，不要给对手任何机会。

スロット



老虎机模式，按照中间屏幕的提示消去指定的方块数后中间的转轮就会开启。从而发动不同的效果，比如场地交换等等。谁消去最后一次效果就是谁的。但是转轮中有正面的效果也有负面的效果，并非获得转轮效果就占到大便宜，是个充满意外的模式啊。

でかぷよラッシュ

大噗哟对战。这里掉落的噗哟全为原本占4倍体积的大噗哟，而且三个一消，消去很容易。这里顶部会有大量妨碍噗哟掉落提示，谁先把顶部即将掉落的数量给抵消掉谁就能给对方制造障碍，基本上也就能赢得这次对战了。



よんてさき

四步模式，在这个模式中可以看到接下来登场的四个噗哟噗哟的种类，从而更好地制定连锁消除的摆放策略。

ブロック

变形场地模式，在这个模式中场地将会有不可消去的方块存在，也就是说你将被限制在变形的场地中发挥。

アクティブ



这个是节奏感比较强的模式，就算是在发动连锁的时候，下一个噗哟噗哟也会掉下来，强调的就是不间断。

ちびぷよフィーバー

这个模式中噗哟的个头都比较小，但是发动FEVER后，可形成的连锁则大大增加，就看玩家FEVER模式中发动连锁的能力了。

ちびぷよはっくつ

这个模式的噗哟依旧很小，不过最大的特点还是对战开始后中间会有颗星星，周围围着一圈砖块。玩家要利用噗哟的消去来把这些砖块炸掉，最终消去星星。消去星星后会给对方制造大量的妨碍砖块，可以说只要消去了星星对方基本上就没戏了。

クロスかいてん

十字回转模式。对战时上方有个倒数器，当倒数时间到时场地就会进行十字旋转。不过旋转的方向等都是随机的，做好准备利用好旋转可打对手个措手不及。

とっぷう

大风模式，对战时屏幕中间是风车。一定时间后场地内会刮风，将你所积累的噗哟都往一个方向吹，利用这点来发动连锁可以对对方造成意料之外的致命打击。

カルテット



这里落下的噗哟噗哟是四个一组的，习惯两个两个下落来构建连锁的玩家这个模式会比较头疼。

玩后感



故事模式十分有趣，操纵喜欢的角色发动连锁击败电脑很有成就感。虽然大数字的连锁对玩家的游戏理解要求很高，但是本作中提供了十分多的休闲模式，去除了技术的限制，能够让你尽情在游戏中找到乐趣。另外游戏提供了多种联机模式，多人游戏也很happy。

文 酷洛洛　美编 Juxi

火影忍者 疾风传 终极冲击

—ナルト— 疾风传　ナルティメットインパクト

NBGI	ACT	预定2011年10月20日
日版	1~2人	5230日元
对应周边未定		

由CC2操刀的“《火影忍者》系列”历来都是精品，不过这次CC2在PSP上推出的新作并不是过去的动作格斗，而是爽快的“无双”动作游戏。而目前本作流出了的试玩版，虽然只有一关任务，可操作角色也只有涡卷鸣人，但也足以让酷洛洛回味一次又一次。离游戏发售还有一段时间，为此本辑《掌机王SP》中我们会为大家详细介绍本作的游戏操作方式以及各种游戏特色。

基本操作介绍

按键	作用
方向字键	调整视角
滑杆	移动
○	攻击
□	使用忍具
×	跳跃
START	菜单
L	视觉复位
长按L	视角锁定目标
R	防御
倒地时R	受身
受攻击时按R	替身术
△	释放查克拉
△×	忍术移动☆
△□	查克拉手里剑☆
△○	忍术☆
△△○	奥义忍术☆
长按△	蓄积查克拉
空中×	冲刺攻击

“☆”指该指令需要消耗查克拉

画面解说



①操作角色　④当前忍具　⑦任务剩余时间
②极限槽　⑤体力槽　⑧地图
③角色等级　⑥查克拉槽　⑨击打敌人数

善用替身术可展开防御反击

替身术可以说是“《火影忍者》系列”的一大标志了，当敌方击中玩家并出现伤害硬直的瞬间按R就会发动替身术，并从敌方的背后出现，运用替身术即使面对强攻的敌人也能迅速反击，使用替身术要注意当前的查克拉剩余量，同时部分BOSS角色也会使用替身术，因此玩家进攻时也不要大意。



主要的伤害手段——忍术



拉，这时再按○就会使出忍术。忍术消耗1/6的查克拉，以鸣人为例，他的忍术“螺旋丸”可以蓄力攻击，击中敌方后会连带前方造成范围伤害。△与○键之间有一小段时间可以让玩家调整忍术的攻击方向以及短距离的移动。另外忍术同样可以在空中使用。

注意攻击指令途中也能衔接忍术，以给予敌人巨大伤害。在攻击指令过程中按△，就能衔接了。随着攻击键连按次数不同，衔接忍术也会出现变化。如鸣人的○△/○○△可以将周围的敌人打上空中；○○○△是衔接螺旋丸，○○○○△则为鸣人在空中往地面发出螺旋丸的范围攻击。

威力强劲的奥义忍术



克拉会变得更加明亮，这时再按○键就会使出奥义忍术，发动奥义忍术需要1/2的查克拉，可以攻击多个目标（在试玩版中可以一次攻击十多个敌人），且成功施展后敌方无法回避。施展奥义忍术时不但会有着帅气的人物特写及特效，伤害也是非常可观的，但注意奥义忍术刚使出时会有一段准备动作，若期间受到敌方的攻击，奥义忍术就会立即中断，不过中断时并不会消耗查克拉。

终极觉醒模式



会慢慢上涨，涨满后就可以开始进入终极觉醒模式了。这时蓄满查克拉后长按△键，极限槽就会逐渐变成蓝色，当蓝色蓄满极限槽后就会进入觉醒模式。发动时极限槽会逐渐减少，直至耗尽后模式结束，期间鸣人的攻击力大幅增强，所有消耗查克拉的动作消耗量大幅减少，不过终极觉醒期间将无法使用奥义忍术，因此玩家这时要多利用连段配合衔接忍术给予对手伤害。

用空中冲刺进一步增加连段

本作中的空中冲刺不但可
以快速向前移动，而且还具有
攻击判定。因此在攻击指令期
间或施展完忍术之后，可以运
用空中冲刺迅速接上再继续进
行空中连段，运用得当可以轻
松将BOSS角色的体力耗掉过
半。以试玩版的鸣人为例：地
面○○○○△→循环（空中冲
刺→空中○○○△）。当然连
段期间若BOSS角色使用替身术的话，连段就会强制失败。



空中冲刺 VS 空中冲刺



BOSS战中若敌我双方同
时使出空中冲刺，就会进入
QTE的阶段，玩家要在短时间
内先于敌人输入完下方提示
的按键，若成功抢先完成，
对手就会被吹飞，其重新站
起来时还会进入眩晕状态，
这时玩家就可以毫无顾虑地
展开猛烈攻击了。若相反的
话玩家这边可就要挨揍咯。

玩后感 

从试玩版上已经能充分感受到本作的素质，即使同屏有着大量的敌人也不会出现一丝的掉帧。各种华丽的必杀也让人大呼过瘾，攻击判定调整得足够大，即使徒手攻击也具有一定攻击距离，因此十分好上手。当然也存在有待改进的地方，场景颜色显得有点单调，方向键的视角调整也有待改进，希望正式版发售时CC2可以将这些问题一扫而空，给玩家一个最完美的PSP《火影忍者》动作游戏。



文 阿鲁 美编 咕噜





大人气音乐游戏“《太鼓之达人》系列”时隔多年后终于再次于登陆PSP平台，这次不但带来了不少新歌，新模式“全国神轿战”也是游戏的看点之一，下面就来熟悉一下本作的各个模式吧。

太鼓之达人 携带版DX		
太鼓の达人ぽ~たぶるDX		
NBGI	MUG	2011年7月14日
日版	1~4人	5229日元
无对应周边		



演奏模式（演奏ゲーム）

最基本的游戏模式，在这个模式里玩家可以选择已经开启的任意难度的任意歌曲来玩，准确击打鼓点时上方的魂槽就会增加，歌曲演奏完后魂槽刻度如果超过ノルマ就视为完成了歌曲，并且在歌曲上以银皇冠表示，如果准确击打一首歌的所有鼓点则被称为全连，全连的歌曲会以金皇冠表示。

在选择歌曲时，按START键可以进入游戏选项，在演奏选项（演奏オプション）里可以调节谱面移动速度、演奏方式、音符表示方式，而音色里可以选择按键发出的声音，其中有不少搞怪声，建议玩高难度歌曲时不要选择那些嘈杂的音色，否则会极度影响水平的发挥。





全国神轿战（全国おみこしバトル）

本作全新的模式，在这个模式里玩家要扮演和田咚，跟巫女一起挑战全日本47个县的道馆以及陆续袭来的BOSS。玩家一开始要从47个县中选择任意一个地方作为据点，之后开始向周边的县发起挑战，每完成一个县的挑战后就能占据这个地方。占据一定数量的地点后会触发剧情迎来BOSS战，占领25个道场后所有歌曲对应的难度提升一级，如果难度选择的是“辛口”，那么接下来要面对的都是鬼难度的歌曲。占领全部47个县后迎来最终战，看完通关动画后自动返回模式选择界面，此时暂时无法进入“全国神轿战”模式，需要在其他模式完成歌曲后该模式才会再次开启，进入后追加可进行BOSS连战的“胜ち拔きバトル”，完成这个挑战后才算真正意义上的通关。

由于这个模式带有一定的养成要素，而且战斗方式也和其他模式有所区别，接下来就大致介绍一下这个模式相关的内容。

神轿战（おみこしバトル）

该模式的主要内容，选择指定道馆进行挑战，胜利后即可占领这片区域，红色表示已占领的地方，蓝色表示未占领的地方，只有当已占领的区域和未占领区域相邻时才能进行挑战，已占领的区域可以反复挑战。每个区域要挑战的歌曲都是固定的，选择区域后，歌曲名、难度、门下生人数、总攻击条件等信息都会明确标明，进行挑战前还可以选择帮手和分身。进行神轿战时准确击打音符或进行连打时神轿槽都会增加，每当神轿槽蓄满时，由门下生抬着的神轿就会撞击对方，撞击的威力和距离跟抬神轿的门下生的数量相关，歌曲结束时己方神轿的距离超过对方即为胜利。被对方撞击时，我方的门下生有一定几率被吹飞，一段时间后会由后备门下生补上，当然前提是有足够的后备门下生。在歌曲中被吹飞的门下生并不会全部消失，完成歌曲后系统会公布最终失去的门下生数量，运气好的话一个都不会减少的，当然减少了也可以进行补充，问题不大。



门下生总攻击

上面说过了，神轿战里每首歌都有总攻击条件，完成歌曲后根据条件对比敌我双方的比分，获胜方就会发动门下生总攻击，瞬间推进2.5m的距离，在高难度游戏下很容易形成歌曲完成后双方距离差距不大的情况，这时门下生总攻击就成为了制胜的关键。发动总攻击的条件共有四种类型，下面分别进行说明。

良の数：对比双方最终打出“良”评价的数量，比较困难的条件，电脑能打出的良的数量基本都





是固定的，为了保证最终的胜利，尽量在歌曲结束前将对方压制到版边。

最终コンボ：对比双方最终连续不断击打的数量，不计算连打数量，这个条件只要保证歌曲的后半部分不失误基本就能达成。

叩ケタ数：对比双方最终有效按键的数量，由于有效按键会算上连点的部分，因此只要保证歌曲不怎么失误，连打部分所有按键一起按增加按键数量，最后基本都能达成条件。

？？？？？：完成歌曲后，在以上三种条件中随机抽选一个进行判定。由于不知道最终会出现什么条件，因此在完成歌曲时要发挥自己的最好水平，当然也可以直接将对手压到版边无视总攻击。



和太鼓演舞

该模式的培养要素，在这里可以进行各种基础训练演奏，每个演奏课题都有一个标准，无论是否达到标准，演奏结束后都可以回复在神轿战里损失的门下生以及增加门下生的上限，达成标准后增加的门下生数量增多。完成新课题时门下生的上限增加5名，完成老课题门下生的上限增加2名。演奏课题会随着占领道馆的数量而不断增加，当然课题的难度也会逐渐增加。



帮手（助っ人）和分身



在某些道馆里，可以遇到和田咚的朋友们，完成该道馆的挑战后这些朋友就会作为帮手出现在自己的道馆了。可作为帮手的一共有9个人，每个人都有对比赛有利的技能，在挑战道馆时可以选择这些帮手出场，在进行歌曲时他们会自己选定时机发动技能。一开始只能选择一个帮手，随着帮手数量的增加，后期最多可以同时选择3个帮手出场。除了帮手外，在挑战道场前还可以选择分身助阵，分身必须和别人联机进行游戏并取得对方的名片后才可以使用，在有分身的情况下，就算是漏掉的鼓点也有可能被认定为分身击中而增加神轿槽，分身的等级越高，击中漏掉的鼓点的几率越大，因此在完成前期比较简单的歌曲时，就算是什么都不按都有可能获胜。分身有使用次数，不过在通关后的“胜ち抜きバトル”里完成所有BOSS的战斗后可以开启分身的使用回数无制限的成就。帮手则没有使用回数的限制，但由于每个人持有的技能都不同，如何组合还要看玩家的喜好，下面对所有帮手的技能进行解说。

テツオ：一段时间内神轿槽增加量变为1.5倍，在高难度下可靠这段时间多进行几次撞击扩大优势。

はな：一段时间内自动演奏蓝色鼓点

ちょうちんうなき：一段时间内制造噪音，对手会出现无法准确按键的情况，在总攻击条件为“良の数”时可用这个技能干扰对手取得良评价的数量。

かめ：一段时间内神轿撞击后推进距离为1.5倍，人数越多提成效果越大。

和田イヌ：一段时间内自动演奏红色鼓点

ネコと杓子：一段时间内所有“可”评价变成“良”，是在总攻击条件为“良の数”时非常有用的帮手。

メカドン：较短时间内自动演奏所有鼓点。

どん子：瞬间将神轿槽加满发动一次撞击，由于神轿槽的增加难度本身很低，因此这个可以说是所有技能中最没用的了。

みこ：随机发动以上8个人的技能。



连续演奏模式（メドレーモード）

可自由选择3首、5首和8首歌进行连续演奏的模式，选定歌曲数量后还要选择歌曲难度，只能选择同种难度下的歌曲进行连奏。这个模式的好处在于选择的歌曲会在没有任何中断的情况下连续进行演奏，省去了读盘、评价和保存记录的时间，而且一些成就也需要在这个模式里进行解锁。不过连续演奏歌曲对机器、手指和眼睛的损害都是很大的，不推荐新手玩家进行这个模式。





和田咚的房间（どんちゃんの部屋）



换装、查看信件、游戏说明、成就获得方法等都在这里查看，下面列出所有选项的解说。

着せ替え：可以给和田咚换装或是自定义各种颜色，本作换装道具的拿法很简单，只要通关“全国神轿战”以及完成65～72这八个成就就能拿齐所有的帽子和衣服。

メールボックス：查看邮箱。

游び方说明：查看游戏方法。

スコアボード：查看歌曲的成绩。

やり入み账：查看成就获得方法以及获得成就的奖品。

みんなのテータ：查看已交换名片的朋友的资料。

通信模式（通信モード）



联机模式，可以和朋友一起游玩。本作最多可4人联机，由于不存在分屏的限制，因此不会受到别人的影响，可以发挥出自己的最高水平。比赛分为多个类型，其中大部分都是“全国神轿战”里的总攻击条件，在赛前一定要确认好比赛的类型，别被朋友“阴”了（笑）。



游戏设定（ゲーム设定）



在这里主要更改游戏背景音量和鼓声的比例以及操作，后两种操作可能会有玩家刚开始不习惯，不过个人觉得这两种操作方式更有玩街机《太鼓》的感觉，而且后期高难度歌曲用这两种操作方式打起来也会比较轻松，当然这只是一家之言，具体用哪种操作，还是得看玩家们自己的喜好。

下载（ドウンロード）



下载官方提供的歌曲和服装，正版游戏里就提供了热门歌曲的下载码，而官网之后也会陆续更新下载歌曲，让玩家们经常都能玩到新歌。

成就



本作对应78个成就，达成条件后就能解锁，其中半数以上的成就解锁有还会获得各种奖励，开启新要素等，而且全成就的达成难度都不算高，有爱的玩家可以挑战一下。

番号	成就名称	达成方法	奖励
01	初めてのクリア	第一次完成歌曲	–
02	かんたんDE王冠15	简单难度获得15个皇冠	–
03	かんたんDE王冠30	简单难度获得30个皇冠	演奏选项：あべこべ
04	かんたんDE王冠70	简单难度获得70个皇冠	–
05	ふつうDE王冠15	普通难度获得15个皇冠	–
06	ふつうDE王冠30	普通难度获得30个皇冠	演奏选项：ドロン
07	ふつうDE王冠70	普通难度获得70个皇冠	–
08	むずかしいDE王冠15	难难度获得15个皇冠	难易度：おに
09	むずかしいDE王冠30	难难度获得30个皇冠	演奏选项：でたらめ
10	むずかしいDE王冠70	难难度获得70个皇冠	–
11	おにDE王冠15	鬼难度获得15个皇冠	演奏选项：さんばい
12	おにDE王冠30	鬼难度获得15个皇冠	演奏选项：よんばい
13	おにDE王冠70	鬼难度获得15个皇冠	–
14	太鼓カウンタ–10000	太鼓击打次数达到10000	里谱面：练习曲Op.10–4
15	太鼓カウンタ–20000	太鼓击打次数达到20000	里谱面：Black Rose Apostle
16	太鼓カウンタ–30000	太鼓击打次数达到30000	里谱面：初音ミクの激唱
17	太鼓カウンタ–40000	太鼓击打次数达到40000	里谱面：Rotter Tarmination
18	太鼓カウンタ–50000	太鼓击打次数达到50000	里谱面：White Rose Insanity

19	太鼓カウンタ-60000	太鼓击打次数达到60000	里谱面：太阳もヤッパッパ-
20	太鼓カウンタ-70000	太鼓击打次数达到70000	里谱面：スポ-ツダイジェスドン
21	太鼓カウンタ-76500	太鼓击打次数达到76500	里谱面：リンダは今日も绝好调
22	太鼓カウンタ-80000	太鼓击打次数达到80000	里谱面：DON'T CUT
23	太鼓カウンタ-90000	太鼓击打次数达到90000	里谱面：らんぶる乱舞
24	太鼓カウンタ-99999	太鼓击打次数达到99999	演奏曲目：またさいたま2000
25	金王冠10	累积获得10个金皇冠	演奏选项：かんぺき
26	金王冠25	累积获得25个金皇冠	音色：つづみ
27	金王冠50	累积获得50个金皇冠	音色：コンガ
28	金王冠75	累积获得75个金皇冠	音色：8ビット太鼓
29	金王冠100	累积获得100个金皇冠	音色：豪华な太鼓
30	ドンだフルコンボ	一首歌曲的判定全为良	音色：铳
31	ひねくれフルコンボ	一首歌曲的判定全为可	音色：手里剑
32	コンボ100	达成100连击	–
33	コンボ200	达成200连击	–
34	コンボ400	达成400连击	–
35	コンボ600	达成600连击	–
36	连打マスタ-	达成100连打	音色 クイズ
37	スコアマスタ-	歌曲总数达到500000以上	音色：刀
38	和太鼓演武5	全国神轿战中完成和太鼓演武中的5个课题	音色：カメラマン
39	和太鼓演武10	全国神轿战中完成和太鼓演武中的10个课题	音色：もくぎょ
40	和太鼓演武20	全国神轿战中完成和太鼓演武中的20个课题	音色：すず
41	和太鼓演武30	全国神轿战中完成和太鼓演武中的30个课题	音色：くしゃみ
42	和太鼓演武40	全国神轿战中完成和太鼓演武中的40个课题	音色：手拍子
43	和太鼓演武50	全国神轿战中完成和太鼓演武中的50个课题	音色：ラップ
44	道场制霸10	夺取10个道场	–
45	道场制霸20	夺取20个道场	–
46	道场制霸30	夺取30个道场	–
47	道场制霸40	夺取40个道场	–
48	全国制霸	夺取所有道场	–
49	おみこしバトルクリア	全国神轿战通关	演奏曲目：サイクル・オブ・リバ-ス
50	胜ち抜きバトル2连胜	全国神轿战通关后的“胜ち抜きバトル”中2连胜	帽子：デビルフェイス
51	胜ち抜きバトル5连胜	全国神轿战通关后的“胜ち抜きバトル”中5连胜	衣服：デビルボディ
52	胜ち抜きバトルクリア	全国神轿战通关后的“胜ち抜きバトル”中全胜	分身的使用回数无制限
53	门下生100	拥有门下生数量达到100	音色：ちびどん
54	门下生200	拥有门下生数量达到200	音色：ツッパリどん
55	门下生300	拥有门下生数量达到300	音色：よこづなどん
56	压胜	压制对手9m以上的距离	–
57	大败	被对手压制9m以上的距离	–
58	あすなろドンだ-	歌曲失败10次	音色：おなら
59	初めての通信	完成1回通信对战	音色：ヤッホ-
60	通信の初心者	完成5回通信对战	音色：シンセドラム
61	通信の一人前	完成10回通信对战	音色：碳酸饮料
62	通信の玄人	完成15回通信对战	音色：いぬねこ
63	通信の达人	完成20回通信对战	音色：ちゃぶ台
64	友达コレクタ-	获得5个好友的名片	–
65	アイドルマスタ-好き	歌曲“The world is all one !!”简单难度全连	帽子：アイマスリボン
66	アイドルマスタ-ファン	歌曲“The world is all one !!”普通难度全连	衣服：アイマスドレス
67	モンスタ-ハンタ-好き	歌曲“モンスタ-ハンタ-”简单难度全连	帽子：アイル-ヘルム
68	モンスタ-ハンタ-ファン	歌曲“モンスタ-ハンタ-”普通难度全连	衣服：アイル-ボディ
69	初音ミク好き	歌曲“初音ミクの激唱”简单难度全连	帽子：ミクミクヘルム
70	初音ミクファン	歌曲“初音ミクの激唱”普通难度全连	衣服：ミクミクドレス
71	龙が如く好き	歌曲“MachineGun Kiss”简单难度全连	帽子：ひょうしき
72	龙が如く好き	歌曲“MachineGun Kiss”普通难度全连	衣服：かむろゲ-ト
73	メドレ-コンボ500	连续演奏模式中达成500连击	–
74	メドレ-コンボ1000	连续演奏模式中达成1000连击	–
75	メドレ-コンボ1500	连续演奏模式中达成1500连击	–
76	メドレ-コンボ2000	连续演奏模式中达成2000连击	–
77	メドレ-连打マスタ-	连续演奏模式中连打数500以上	音色：拳法
78	メドレ-スコアマスタ-	连续演奏模式中总分达到3000000以上	音色：ダイナマイト



虽然本作中大部分都是新歌，但是各种种类歌曲的比例却很失调，其中Namco原创歌曲的数量占了大部分，希望以后更新的下载歌曲里能多些其他类型的歌。游戏的新模式比较缺乏创意，里谱面难度又都非常高，感觉是一款更适合老玩家享用的游戏。

文 乌冬　美编 咕噜

实况パワフルプロ野球2011

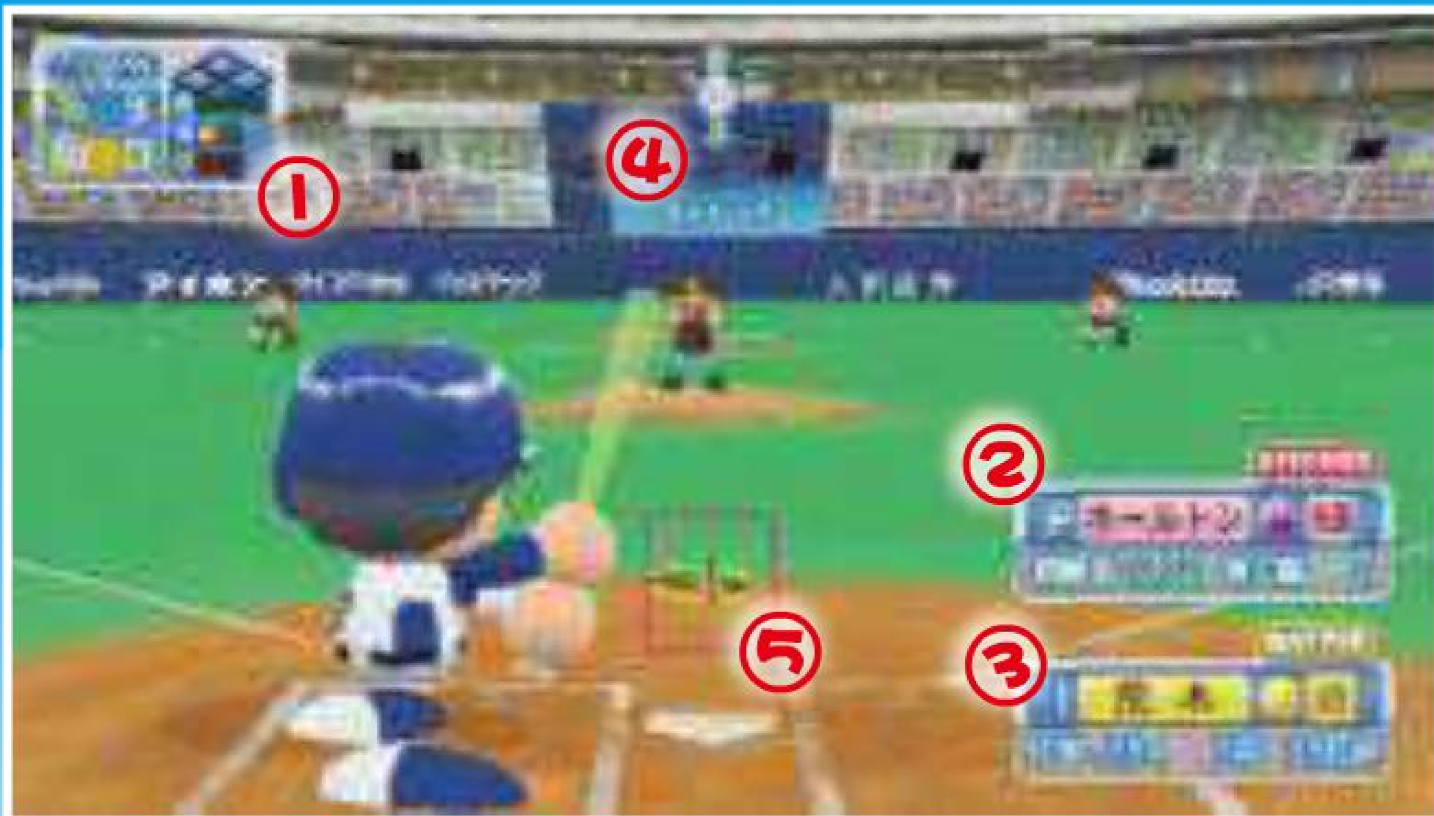
JIKKYOU PAWAFURU PUROYAKYU



作为Konami老牌棒球游戏，今年"《实况力量职业棒球》系列"最新作也是在加入新要素后继续登场，这次不止球员的能力增加到了100阶段，并且各主要模式也得到了强化，玩家可以充分享受选手育成和棒球经营的乐趣。

实况力量职业棒球2011		
实况パワフルプロ野球2011		
Konami	SPG	2011年7月14日
日版	1～2人	5250日元
无对应周边		

画面解说



①**比赛信息：**表示当前局数、比分、跑者在垒情况和球数等信息。

B	坏球数，一个坏球亮一灯，满四灯击球手直接进一垒。
S	好球数，一个好球或三灯以前击球手击球出界亮一灯，满三灯后击球手出局。
O	出局数，一个击球手出局亮一灯，满三灯攻守调换。

②**投手资料：**表示投手的名字、状态和位置等信息。

③**击球手资料：**表示击球手的名字、状态和位置等信息

④**球种：**表示投手拥有的球种，下方方框内为当前所选球种。

⑤**好球带：**红色框代表好球带，球投进这里并且没有被击出就算好球，黄色表示击球手的准星。

操作方法

击球

投手在投球后，球的大致到达点会短时间显示在好球带附近，对于进入好球带的球，我们要调整准星进行击球。一般击球为×键，这种击球准星较大，比较容易击中，但是力度不大，击出的球最多只能到达外野；按R键可以切换大力击球模式，打得准的话可以实现本垒打，但代价是准星会变小，击球会变得困难，对技术有较高的要求；按住○键为触击，直接将球棒摆到身体前方，让球撞到球棒上，这种打法难度最小，但球只能打到内野，一般用于自己进一垒或送已经上垒的队友进垒。

对于没有进入好球带的球，最好不要勉强击球，因为勉强打到的话最多也会打高或打出界，选择不打裁判会判定此球为坏球，累积四个坏球就可以进一垒。



坏球基本可从球的到达点判断，不过这样还不够，因为还有变化球和投球失误的情况，这时球可能会偏离原来的轨道，对于这点没有特别好的应对方法，只有熟悉每个球种的特性，根据经验去判断。

投球

和前作一样，投球时需要先用方向键或滑杆选择要投的球种，决定好球种再按×键投球，除了全投手共有的慢球（直接按×）和直球（选择↑后再按×）外，还有选择←、↙、↓、↘、→的变化球，以及选择了变化球后按R键切换的第二变化球，具体根据投手所拥有的球种而异。投球时可以用摇杆调整球的到达点，可投出击球手不擅长的方向或故意的坏球，结合变化球的话更是可以迷惑对手。×键以外的功能键为盗垒牵制，○/△/□分别对应一/二/三垒，看到对方球员有盗垒迹象的话不妨多多利用，成功可造成对方的出局。

跑垒

跑垒也是进攻的一环，只有击出球后再成功跑回本垒才能得分。击出高飞球或安打时在垒的队员都会自动进垒，但电脑只会进下一垒，如果是外野安打想多跑一垒或盗垒时可以按方向键+□手动进垒，一垒进二垒为↑+□、二垒进三垒为←+□、三垒回本垒为↓+□、全体同时进垒为△。如果是高飞球眼看要被接杀或盗垒被察觉时，则可以按方向键+×让跑垒的队员归垒，以免被双杀或盗垒失败，虽然电脑也会归垒，但只能在击球手被接杀后，经常来不及，所以最好是自己手动操作，归垒的操作为二垒归一垒→+×、三垒归二垒↑+×、本垒归三垒←+×、全体同时归垒为○。

守备

守备分为接杀和封杀两种，接杀对应高飞球，高飞球的落点处会有一个圆圈，只要控制守备队员站在圆圈的中心就可以完成接杀，另外只要没落地的球也适合接杀，比如直飞球或比较有弧度的外野飞球，不过因为这些球没有圆圈提示，要通过球的大致飞行方向来控制球员走位。封杀对应滚地球或高飞球落地后，这时接杀已经无效，得控制守备队员接近球并捡到后，再传去相应的垒封杀对方跑者，PSP的○/△/□/×分别对应一/二/三垒/本垒，当外野手离垒较远时，可



以先按R键将球传给游击手，再由游击手完成后面的传球，这样比远距离传球要节省时间，可以防止其他在垒球员趁长距离传球产生的真空时间里跑垒。

成功模式

高校棒球篇



成功模式是“《实况力量职业棒球》系列”的卖点之一，在这里玩家可以作成原创选手，享受选手育成的乐趣。《2011》里的成功模式为高校棒球篇，一开始可以选的只有パワフル高校的剧本，当这个剧本通关后，就可以选择新增的アンドロメダ学园以及ときめき青春高校剧本。下面简单介绍一下三所学校的特点。



パワフル高校

パワフル高校拥有专有指令“マネジメント”，选择后玩家可在两个提案中选出一个执行，使球队的能力和练习等级上升，提案的种类如下：

提案者	提案名	效果
矢部	自分のメンタル强化	精神力上升
矢部	练习レベルアップ	练习等级上升
矢部	矢部式休息术	3周内休息选项的效果提升
矢部	无敌のガンダーロボ	3周内练习不会受伤
山道	自分の筋力强化	筋力上升
山道	练习レベルアップ	练习等级上升
山道	热血省エネ练习	5周内练习的体力消费下降30%

山道	热血ハッスル练习	5周内练习的经验值上升20%
生木	自分の技术力强化	技术力上升
生木	练习レベルアップ	练习等级上升
生木	基本トクトクキャンペーン	4周内能力上升所需的经验值下降20%
生木	特能ほくほくキャンペーン	4周内特殊能力所需的经验值下降35%
都中	自分の变化球变化	变化球上升
都中	练习レベルアップ	练习等级上升
都中	试合ノビノビ大作战	3场比赛的经验值上升20%
都中	やる气アゲアゲ大作战	3场比赛队员的やる气上升
都中	ミートカ强化	队员的ミートカ上升
都中	自分の敏捷力强化	敏捷上升
仓桥	ミートカ强化	队员的ミートカ上升
仓桥	エラー耐性强化	队员的エラー回避上升
肥田	守备力强化	队员的守备力上升
时田	パワー强化	队员的パワー上升
时田	走力强化	队员的走力上升
长山	ミートカ强化	队员的ミートカ上升
长山	守备力强化	队员的守备力上升
林田	球速强化	队员的球速上升
船津	球速强化	队员的球速上升
米仓	パワー强化	队员的パワー上升
菜实	菜实スペシャルドリンク	体力回复、やる气上升（谁都没提案时）



アンドロメダ学园

特殊指令是“超特训”，比通常的练习所增加的能力要多不少，但也容易失败，失败时体力和やる气下降。另外特殊能力训练时则是在5本随机出现的书选择其一进行，根据选择的不同也会有不同的效果，其中蓝色和绿色的书为正面效果，红色的书为负面效果，特殊能力训练失败的话则是体力小幅上升。投手和野手的超特训效果如下：

投手	
项目	效果
球速	球速+1～+3
コントロール	+4～12
スタミナ	+4～12
球种を覚える	习得变化球
变化球をみがく	变化球量+1
守备力	+7～12
特殊能力	根据所选书而异
野手	
项目	效果
弹道	+4～12
ミート	+4～12
パワー	+4～12
走力	+4～12
守备力	+4～12
特殊能力	根据所选书而异



ときめき青春高校



青春高校的特殊指令“青春”能激励选手，令选手的评价和的状态上升，另外和被激励的选手一起练习能力提升效果也会跟着上升，而且还有可能触发特殊的事件。

快速育成（サクサクセス）

快速育成是本作新加入的成功模式玩法，虽然目的也是育成选手，但这里没有繁杂的剧情和训练，是一个适合没什么时间玩高校棒球篇的玩家的选手育成方法。游戏开始时作成的角色会被配置在一个被划分为一格一格的地图上，地图上的每格都有不同的效果，如能力的升降或是获得道具等，只要控制角色移动到上面就能获得对应的能力，而走到标有GOAL字样的格子上则能进入下一关。游戏一共有五个关卡，只要成功通过就能完成选手的育成，但要注意移动会消耗画面上方的体力，如果体力用尽的话则会GAME OVER。

实况农场（パワファーム）

实况农场是高校野球篇和快速育成中作成的选手的聚集地，在这里可以将选手编成为队伍进行自动的比赛，胜出的话能获得对育成有帮助的道具，这些道具可以在高校野球篇和快速育成中使用，从而育成出更强的选手。当然，想获得越好的道具就得挑战越强的对手。

要注意的是，在实况农场中进行对战需要使用名为实况票（パワチケ）的道具，最多实况票可通过完成高校野球篇和快速育成获得，最大可持有9张。

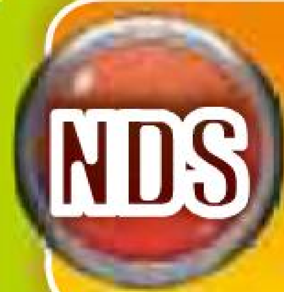


游戏难度陡然上调令人很不习惯，但设了自动守备后又少了一半乐趣，实在是很纠结。成功模式的快速育成方便是方便，可难度依然不低，前期关卡不好好管理体力的话，后期关卡就很容易就力尽，要不就是育成出来的选手能力不理想。



《重装机兵》是小C最喜欢的RPG之一，虽然以前的盗版卡经常掉存档，但是这个神奇战车世界仍然让我流连忘返。今年是该作品诞生20周年，厂商将于冬季在NDS平台上推出《重装机兵2》的重制版，作为一名粉丝虽然很高兴，但还是希望该系列能推出更多给力的原创新作品，而不是老翻炒冷饭。

文 翔Starry、Civily练



哈利波特与死亡圣器 下

Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2

EA Games	ACT
美版	编号：5770

本辑游戏推荐

魔法世界的大门缓缓打开

说起“《哈利波特》系列”相信很少会有人不知道，这个由英国女作家J·K·罗琳创作的系列小说被译成近七十多种语言，在两百多个国家累计销量达三亿五千万册，而根据其改编的系列电影也陪伴我们走过了近十年的光阴，每一部都给我们带来了许多欢乐，不过天下没有不散的筵席，随着今年夏天其系列最后一部电影的推出，整个故事也落下了帷幕。与电影版一样，根据其改编的游戏也分为了上下两部，故事讲述了哈利进入了与伏地魔意识连通的幻境，在这里他遇见了斯内普并从他那里知道了许多不为人知的秘密，在一切都明了以后哈利和伏地魔展开了最后的决战。虽然NDS的机能有限，但是EA在本作画面上还是下了不少功夫，场景光效的合理运用把阴郁黑暗的气氛烘托得恰到好处，不过在某些特写镜头我们还是能发现人物建模的小瑕疵。本作虽然是一款动作游戏，但在迷宫中玩家更多的是动脑筋破解谜题，除了用魔法杖发出冲击波或凭空操纵物体外，在某些地方还需要玩家输入咒语，比如有时在一扇紧闭的铁门前玩家需要按照下屏S形的图腾轨迹进行划屏，稍有偏差就会导致失败。此外，在迷宫中还有丰富的收集要素供玩家探索，每一关卡都有四枚霍格沃茨学院的徽章，当集齐四枚后就可以增加一点血量上限，而找到隐藏的黑暗印记还能解锁更多的游戏模式。总的来说，作为一款电影改编作品本作已算及格，丰富的解谜要素能让人在游戏中找到许多乐趣，“《哈利波特》系列”的粉丝不要错过。


▲本作阴森的气氛被烘托得比较好。


▲根据提示快速输入魔法。

推荐给 动作游戏爱好者·哈利波特的粉丝们

PSP 绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片

ヒイロノカケラ 新玉依姬传承 Piece of Future

Idea Factory	AVG
日版	容量：1.11GB


▲男主角看起来很傲娇。

《绯色的欠片》是Idea Factory近几年最受欢迎的系列作品之一，自推出以来受到了众多粉丝的追捧，并计划在近期推出动画版，而本作是2010年9月发售的PSP游戏《绯色的欠片 新玉依姬传承》的FanDisc。游戏讲述了在完成新玉依姬的封印使命后，主人公与她的守护者们回到了普通高中的生活，不过在一次偶然的机会下主人公获得了进入海上都市的门票，但就在海上都市的这一天她意外发现了男主角不为人知的一面。本作的画面很细腻，略带有一种淡淡的古典气息，众多帅哥也是非常的养眼。和大多数恋爱AVG游戏类似，玩家需要在前期了解每个帅哥的特点，然后周旋其中，依照玩家的选择不同，游戏故事将会产生分歧并进入到各角色的专属剧情线。此外，在本作的画廊模式中还可以欣赏到精美的CG和背景音乐，恋爱冒险游戏的爱好者不要错过本作。

推荐给 对日式古典画面感兴趣的玩家・系列的粉丝

NDS 野营妈妈+爸爸

キャンピングママ+パパ

Majesco	ETC
日版	编号：5773

Majesco著名的“《料理妈妈》系列”自2006年发售后已经在Wii和NDS平台上取得了近四百万的销量，而在近日料理妈妈变身为野营专家带领一家人到无人岛上展开了冒险。本作中玩家将在森林、高山等场景进行野营，而这些内容都是通过许多小游戏串联起来的，而在这些小游戏的触摸体验方面厂商下了不少功夫，比如在篝火上烤肉，玩家要利用触摸屏来调整火候和位置，几乎每一个环节都需要亲历亲为，当经过辛苦劳作把食物弄好后会让人觉得非常有成就感。除了解决伙食问题外，玩家在岛上还可以捕捉昆虫做标本，或在小溪边钓鱼，虽然很忙碌，但却能给玩家的生活带来充实感。此外，在本作的挑战模式中玩家还可以对一些野营技能进行针对性训练，对初学者来说非常具有参考价值。总的来说本作是一款寓教于乐的游戏，对户外活动感兴趣的玩家不妨用本作来感受一下野营的乐趣吧。


▲接苹果的时候要非常小心。

推荐给 户外活动爱好者・想了解野营知识的玩家

PSP 驯兽师与王子殿下 携带版

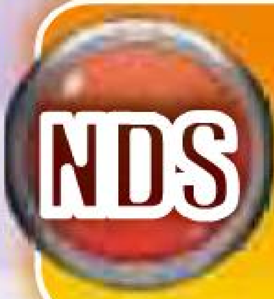
猛兽使いと王子様 ポータブル

Idea Factory	AVG
日版	容量：约771MB


▲小青蛙看起来好可怜。

本作是移植自PS2的同名恋爱冒险游戏，除了把画面重新制作为16：9外还增加了许多原创剧情。故事讲述了女主人公渴望成为一名优秀的驯兽师，某天她买了四只动物准备拿来训练，但是没想到它们突然开口说话，称自己是被魔法诅咒的王子，为了解开这个诅咒，主人公带着动物们踏上了冒险的旅程。本作的画面和故事情节一样充满了浓厚的童话气息，几位王子在动物形态时会可爱得让人想捏上几把。除了正常的发展剧情外，游戏中玩家也需要对王子们进行关爱，当他们受伤时适当的抚摸能让伤口更快地恢复，而玩家想和他们开玩笑时还可以通过“挠痒痒”系统来逗他们开心。此外，本作还有一个非常实用的功能，玩家在游戏过程中可以按下×键将当前图像保存下来当作PSP的桌面，喜欢童话型恋爱冒险游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 爱好童话剧情的玩家・原作的粉丝玩家



幻想宠物医院

Imagine Animal Doctor Care Center

Ubisoft	SLG
欧版	编号：5763

动物是人类的朋友，它们除了在这个星球上繁衍生息外也给我们带来了许多欢乐，而本作则是一款以救助小动物为主题的模拟类游戏。在游戏中玩家将扮演一名初来乍到的动物医生，刚开始会有动物专家和护士跟你讲解一些相关的救助知识，虽然这些知识听起来很简单，但真正运用起来却有些难度，比如在给小狗量体温时玩家需要把体温计放到它的鼻子上，但是小狗往往会非常不情愿地四处乱动，这时就需要玩家耐心地通过触摸屏安抚小狗，诊断出它的病情并给它注射针药。除了救助得病的小动物外，游戏中还可以饲养一些没有生存能力的流浪猫狗，玩家在照顾饮食之余还应该陪它们玩玩游戏，让小猫小狗能随时保持一个好的心情。虽说本作的画面不算出色，但却处处充满了对动物们的关怀，除了能玩得开心外还能学到许多与动物相关的知识，感兴趣的玩家不妨一试。



▲给小狗的屁屁打针。

推荐给 喜欢小动物的玩家・想学习动物救援知识的玩家



火枪手

マスケティア

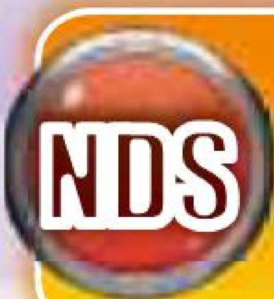
Idea Factory	AVG
日版	容量：1.62GB



▲本作中的帅哥在外形上都非常华丽。

本作是根据法国著名作家大仲马的代表作《三个火枪手》改编而成的一款恋爱冒险游戏，故事讲述了女主角一直和父亲在乡下过着平静生活，不过有一天她亲眼目睹了父亲在她的面前被怪物杀死，为了得知父亲的死亡真相，女主角来到了骑士学院开始学习。本作的画面非常有特色，无论是场景还是人物都非常欧式，身着华丽制服的帅哥们给人一种贵气的感觉。由于剧情架空了原小说，游戏中的各种事件主要是在学院中展开，在地图上玩家可以选择想要去的地方冒险并发展剧情。游戏中增加好感度的方式依旧是传统的对话选择，不过好感度增加时角色前面会出现一朵花，而随着好感度的变化帅哥对你的表情和说话内容也会发生一定的改变。此外，在本作的画廊模式中玩家还可以欣赏到精美的CG和游戏背景音乐，喜欢恋爱游戏的玩家不要错过本作。

推荐给 看过原小说的玩家・恋爱冒险游戏爱好者



心之可可珑

Cocoro no Cocoron

NBGI	SLG
日版	编号：5775

本作是NGBI推出的一款非常可爱的模拟类游戏，在本作中玩家将扮演主人公“咪露咪露”来到远离地球的星球“可可珑”冒险，初来乍到的主人公对这片土地充满了好奇，并尝试着与可可珑星球上的居民们一起生活交流。本作的画面配色非常清新，可爱的人设和轻松的音乐会让人心情不自觉得到放松，而游戏玩法也非常简单，玩家可以先和可可珑星人进行交流对话，了解他们各自的性格和爱好，而获得的人物资料将会记录在代表朋友的“可可珑”卡上面。随着游戏的进行玩家与可可珑星人会越来越熟络，遇到诸如谁家恋爱、谁家吵架的事情都会邀请你一同去解决，除了可以在更多的场所活动外，在闲暇之余玩家还能和可可珑星的小孩一起挑战有趣的小游戏。此外，本作还允许玩家通过无线联机功能和朋友交换资料，喜欢可爱类游戏的玩家不要错过该游戏。



▲游戏画面的色调非常清新。

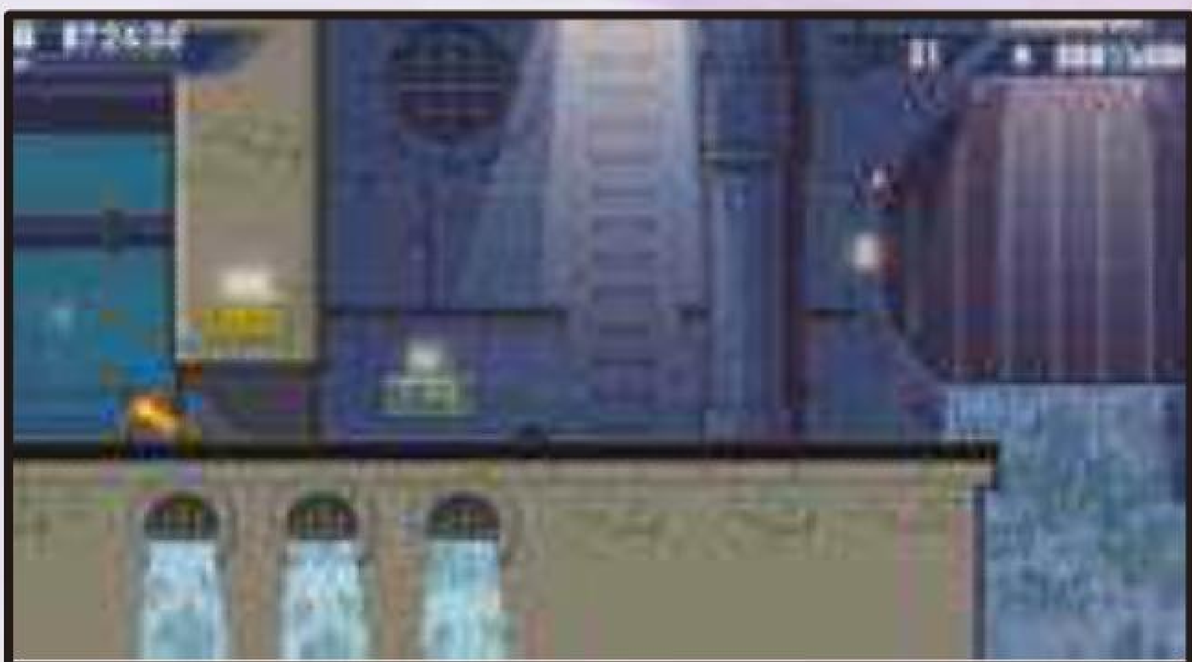
推荐给 喜欢可爱类游戏的玩家・对童话剧情感兴趣的玩家

PSP

我必须逃

I Must Run

Gamelion Studio	ACT
欧版	容量：7.83MB



▲抓住时机从墙的下方滑过去。

《I Must Run》是iOS平台一款人气颇高的跑酷游戏，除了动作绚丽夺目外对玩家的操控能力也有着相当高的要求，近日该作被移植到了PSP平台。游戏讲述了主人公被人冤枉关进了监狱，在服刑期间得知妻子病重的消息后，为了见到爱人他决定铤而走险进行越狱。本作和传统的跑酷游戏一样，需要玩家不断利用下蹲、二次连跳等动作在高层建筑或者平台间奔跑跳跃，在24小时之内抵达终点即获得胜利。由于本作的节奏超快，玩家在游戏中必须保持精神的高度集中才能不犯错误，比如在地铁关卡时有许多障碍和窄道，玩家在跳跃前往往要事先做好出拳和下蹲的准备，不然一不小心在高速运动中撞到障碍物就可能命丧黄泉。虽然是一款移植作品，但是本作简洁的操作和爽快的节奏都非常值得喜爱动作游戏的玩家一试

推荐给 喜欢爽快类游戏的玩家 · 动作游戏爱好者

一品短消息

PSP短消息

●热血动作游戏《火影忍者 疾风传 终极冲击》在近日推出了法文试玩版，感兴趣的玩家不妨一试。

●人气恋爱AVG《月姬》的FanDisc《歌月十夜》在近日发布了汉化移植版，本作对月姬世界进行了更深入的探讨，并架空出了一个理想的“后日谈”世界。

●2008年在PS2上推出的冒险游戏《秘密游戏 杀手皇后》在近日发布了汉化移植版，对阴郁剧情感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

●由Lass推出的恋爱冒险游戏《3days》在近日发布了汉化移植版，除了少数图片文字外其他内容均已汉化。游戏讲述了在学校内接连发现了几具尸体，学生们一片恐慌，而玩家将通过自己的努力来揭开这些谜团。



▲《歌月十夜》能帮助玩过《月姬》的玩家更深入地了解月世界设定。

NDS短消息

●复刻自GB平台的经典RPG《沙加3 时空的霸者 影或光》在近日发布了简体汉化版，除了少量图片外大部分内容均已汉化，期待已久的粉丝不要错过。

●以怪物养成、对战为特色的NDS游戏《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》在近日发布了简体中文版。该作相对原版除了追加大篇幅的剧情外，还增加了大量的技能、特技、魔法和怪兽等。

●《美国上尉 超级士兵》是由同名电影改编而成的一款动作游戏，该作以二战为背景，玩家将扮演一名具有超能力的年轻士兵，为了阻止纳粹恐怖组织向联合国发射飞弹的阴谋而潜入敌方要塞展开冒险。

●以迪士尼经典动画角色“仙女小叮当”为主角的冒险游戏《小叮当与妖精之家》在近日推出，在游戏中玩家需要在妖精花园的各个地方寻找种子，将种子培育成美丽的花朵并将它们制成漂亮的衣服。



▲仙女小叮当带我们进入一个充满花香的世界。

今天从口袋拿出自己的手机，虽然在一年多前它还算的上是一款高端产品，但是现在同样的配置已经非常便宜和普遍了，不得不感叹这两年智能机发展的迅速。而近日爆出新闻苹果即将在今年推出一款面向学生的低端机，如果是真的话智能机市场的竞争将变得更加激烈，这对广大消费者来说应该是一件好事。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）



Supercard DSONEi/Mini

厂商：Supercard　网址：chn.supercard.cn

Supercard DSONEi/Mini固件升级支持NDSi最新系统

类型：NDS（SLOT-1）	最新内核版本：EOS v1.11
存储：microSD卡（SDHC）	

Supercard小组在7月9日对Supercard DSONEi/Mini烧录卡进行了最新的固件升级。本次升级后卡带可在NDSi最新的1.43（1.44c）系统上运行。烧录卡的升级步骤和以往相同，Supercard DSONEi用户使用USB进行升级，将固件解压microSD卡的根目录，然后将卡带插入USB工具再插到电脑上即可完成。如果是DSONEi Mini的用户，把固件拷贝到microSD卡后，在NDS上运行升级文件即可完成升级。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：XG-Flash 1
生产厂商：XGFlash
适用主机：GBA
存储容量：64Mb/128Mb/256Mb/512Mb/1Gb

谈起早期的GBA烧录卡市场，除了前两辑介绍过的EZFlash I和GBA Link之外，最受玩家接受的另一款卡带应该就当属这辑介绍的XG-Flash 1了。它在当年算是一款非常神秘的烧录卡，以至于现在都无法搞清它到底是由哪个厂商生产的，抑或根本就是其它烧录卡的马甲。至少它的出现，抢了不少EZFlash I应有的市场。XG-Flash 1的最大特点是和EZFlash I如出一辙，硬件几乎是一模一样，软件更是可以通用，再加上产品本身的定价要低于EZFlash I，所以一经推出就把很多关注EZFlash I的玩家吸引了过来，但其身分终归还是不明不白，所以在NDS时代也就少去了它的身影。不过虽然XG-Flash 1使用的硬件和EZFlash I相同，但其整体评价却并没有EZFlash I那么高，很多玩家都对卡带的兼容性有着不小质疑，而早期的XG-Flash 1使用的又是不可充电的锂电池，这让很多玩家都丢了记录，国外玩家更是怒其此点将其砸毁，所以最后卡带的评价也就落得个毁誉参半。但不可否认，XG-Flash 1的推出对于还是对GBA烧录卡市场还是具有很大推进作用的。XG-Flash 1本身包括一个存储卡、一个读写器和一条USB电缆，和其他卡带一样，XG-Flash 1也不需要外接电源，使用USB电缆就能随时随地烧录GBA游戏了。卡带的主要功能特点体现在两个方面，一个是支持游戏资料的加密，在烧录游戏前可以选择是否进行加密，加密后的游戏和资料再进入前需要输入密码才能打开，这对于掌机这样一个经常会借出的东西还是很有用途的，至少它保证了个人隐私的安全。另一个比较特色的功能是支持金手指，可以在GBA主机上直接查找金手指密码和使用密码，不用借助到电脑，这比起当时的卡带都要先进不少，也算是一大突破。至于其他的实时时钟、合卡游戏就算不上什么特色了。总体上说，XG-Flash 1还算是一款很成功的烧录卡。而借助它的成功，厂商也在后期自主研发了XG-Flash 2，它的功能比起其他同时期的卡也是有过之而无不及，关于XG-Flash 2我们以后再谈。



▲国外玩家也曾怒其表现太差。

栏目主持:酷洛洛

VOL.102

※本栏目相关软件收录于《口袋光环》163辑内的"实用软件/PSP"目录中。

玩转PSP PSP软件学院

文 C.H.1.

当前3D液晶电视的价格如跳水般直线下降，某些国产品牌的液晶电视，带3D功能的仅比普通的电视贵几百元。像康佳的某款42寸的3D液晶电视，售价还不到4000元。要知道1年前，同类产品的价格可都在万元以上。为了在激烈的竞争中分一杯羹，各厂商又开始打概念牌，比如不闪式3D。其实概念归概念，不闪式3D好不好，看看业界的老大三星和索尼有没有就知道了。3D如此红火，感觉PSV没有采用3D技术会不会失算啊。下面一起来看看本辑的新软件。

软件新闻

MP3PlayerPlugin新版发布



PSP上的音乐播放插件MP3PlayerPlugin于7月2日放出V2.2版。新版提升了运行稳定性；改进了众多小错误；无需INI文件也可正常启动。有些朋友并不喜欢游戏中的原配音乐，如果安装了MP3PlayerPlugin，那你可以在游戏中聆听自己喜欢的流行歌曲，还能控制音乐播放的暂停、快进等。使用时，同时按住PSP的L、R键再按方向键的左右可以切换上一首歌或下一首歌，按方向键的上、下可调节音响大小。

AutoMute新版放出



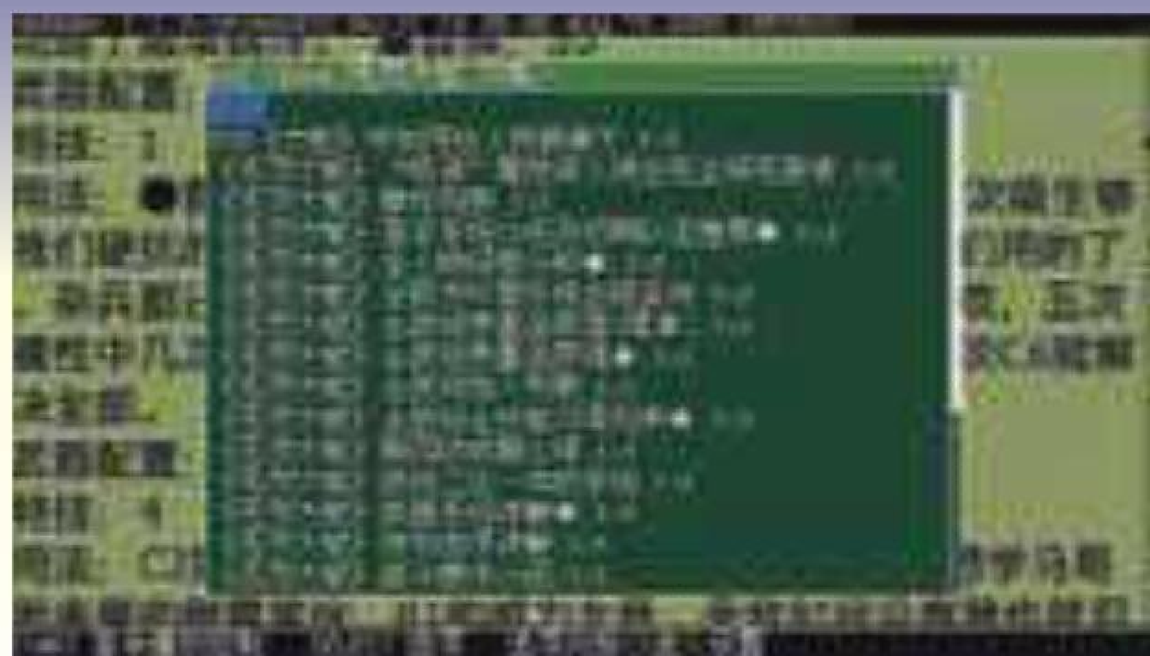
PSP上的自动静音插件AutoMute于7月12日放出V2.0.1版。新版重写了部分代码；在automute.ini中加入了新的内容；可以通过线控器上的按钮操作；降低了插件容量。AutoMute安装后，可以方便地让PSP进入静音状态，让你立刻获得安静的环境。

PSP Power Controller新版发布



PSP上的电源控制插件PSP Power Controller于7月中旬放出V5.0.1、V5.0.2、V5.0.3三个新版。新版改变了定时器图标；更改了电池图标；可以结合自动休眠和自动关机两种功能；无需重新启动以更新INI文件；用户升级时，会关闭定时器；修正了所有者信息的错误；加入了对cmlibmenu.prx文件的支持；修复了图标显示方面的错误。如果你觉得你的PSP比较耗电，那可以装上PSP Power Controller，让它来控制PSP的电量，帮你节电。

xReader新版公开



PSP上的电子书软件xReader于7月13日放出V1.3.0 rev1433版。这次推出的新版并非是正统后续版本，而是热心网友的修改版。

新版将默认语言改为英语；添加了新的图像模式；改变了缩放模式；添加可用内存显示；可以显示文件容量大小。XReader是PSP上最好的电子书软件，除了有阅读电子书的功能外，还能看图片以及播放音乐。

Game Categories Lite新版公开



PSP上的游戏分类插件Game Categories Lite于7月上旬放出V1.2版。新版修复了PSP go上运行的错误；解决了从休眠中恢复剩余空间容量显示错误的问题。本版软件是基于Game Categories Revised V12 （GCR）和Game Categories Light V1.3（GCL）开发，为了避免混淆，作者对软件名字稍微做了改动。

G.D.P新版放出



PSP上的同人游戏《G.D.P》于近日放出V0.2版。新版加入了全新的语言法语；改进了随机模式下的物品管理；提升了场景的美观度，包括树木、房屋等；添加了天气和照明效果；支持多人合作模式。《G.D.P》是一款模拟仿真飞机的飞行游戏，随着版本的更新，游戏系统也越来越完善，作者计划对程序做开源处理，任何人都能通过网络获得源代码。作者希望有更多的人加入到本游戏的开发中来。在下一个版本中，作者计划加入更多的敌人，升级武器，玩家也可以自行购买武器并获取积分，增加更多的场景等等。

栏目主持
酷洛洛

掌机市场扫描

虽然来到了暑假，但似乎不少玩家的目光都集中在PSP的后继机型——PSV身上，因此目前市场上各掌机报道都趋于平稳，PSP和3DS的报价都处于低位，现在就来看一看吧。


上海 书记

最近被问到比较多的是PSV，甚至不少玩家都已经找笔者预定了要买，但就最近的销量而言，整个掌机市场依然还是以PSP为主，都已经发售了那么多年还能牢牢占据市场，索尼在国内的口碑果然非同一般，而任天堂的3DS暂时还比较小众，不是了解游戏的人估计都分不清楚3DS和NDS的区别，所以购买3DS的基本上都是核心玩家以及任天堂的死忠，销量并不是很理想。

PSP的价格保持稳定已经很长时间了，批发价稳定在1050左右很久没变过，不过再过段时间可能会降到1000以下，为即将发售的PSV铺路，在物价普遍上涨的今天，1200买PSP算是相当划算的了，而且有那么多经典大作支持，现在买了是不会亏的。推荐大家还是买6.35以上版本的机器，虽然刷机要手动，但是6.20，5.03这些老系统机器早就停产很久了，肯定都是翻新，鉴于经常听到所谓的“完美”机器，这里再强调一次吧。

3DS国内已经很难找到全新的日版机了，毕竟价格和美版比起来完全没有优势，而且日语和英语相比在国内也比较难以普及，笔者是首发的时候买的日版，现在看着别人只用200多就可以玩我要接近400才能玩的游戏……心理真是不平衡啊不平衡。目前美版机器的零售价格大概再1800左右，日版则差不多要高出200。

配件方面也很长时间没什么变动了8G红棒和16G红棒的零售价分别在120和160左右，32G的组棒倒是降了一点，差不多250左右。

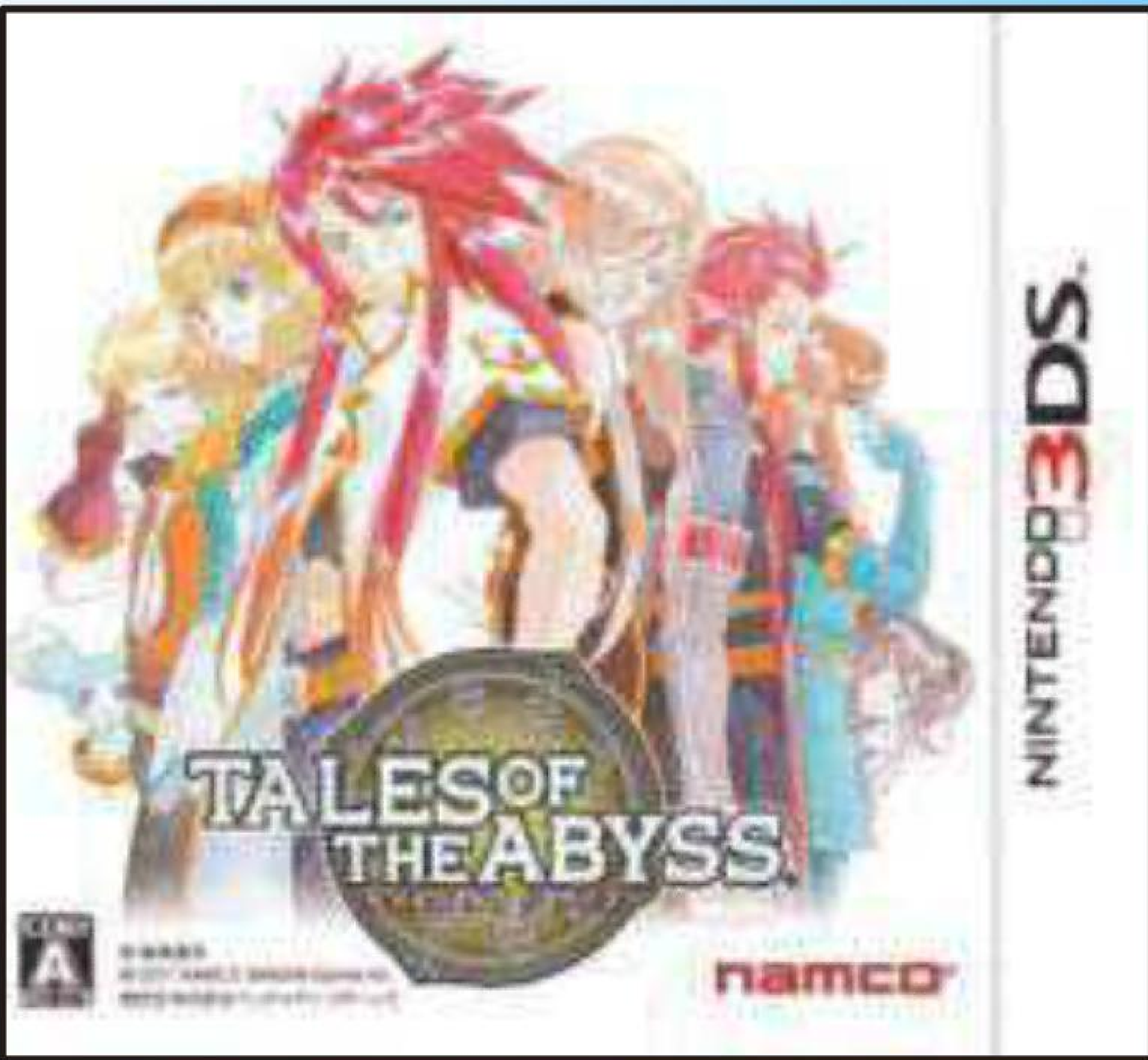
掌机市场目前依然处于一个很尴尬的过度阶段，倒是各种智能手机抢了游戏机不少市场份额，好多顾客都想要买iPhone或者iPad之类的硬件，而游戏机店转型做这些设备的也越来越多了，选择变多对消费者倒也是一桩好事。


北京 德科

随着日版3DS红色的发售，3DS主机美版和日版之间的价格差异被进一步的拉大。最新的红色主机价格在2150元左右，而且由于担心降价或是之后美版上市，很多商家没有囤积主机，一些对该主机有所偏执的玩家只能是多走一些店铺了。除了紧俏的红色，日版黑色、蓝色主机也要2000元左右。而美版的价格则是在慢慢下降，现在已经有些要跌破1700元的态势了，相信如果后面进的游戏无法形成购机的小高潮，那么到了年底PSV发售时3DS的价格还会有所下降。虽然市场上已经是美版机为主，但是软件方面却依然是日版居多，既有《深渊传说》之中暂时只有日版的，也有像是《塞尔达传说 时之笛 3D》，《生化危机 佣兵 3D》等双版本的，这样的新游戏依然是日版价格高昂，《深渊传说》普遍在450

元左右（附带特典），一些首发游戏，比如《超级街霸Ⅳ 3D》，《胜利十一人 3D足球》等日版的价格终于降到了300元左右，但是即便如此还是比美版贵了50元。想玩《深渊传说》就要买日版，买了日版之后游戏又会长期的贵下去，在这个年代还给每一款游戏分区的任天堂太有才了。

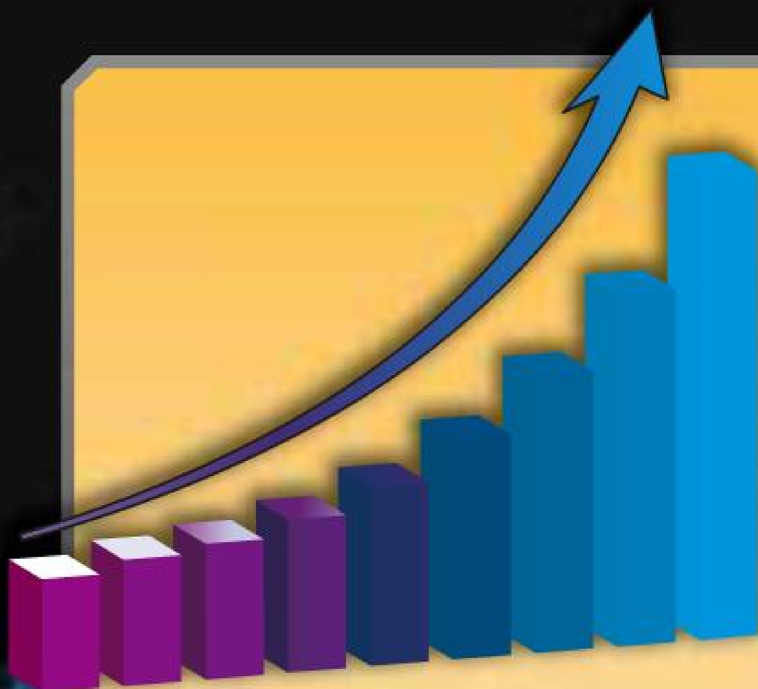
PSP在上半年经历了最后的破解之后，现在已经开始慢慢退出主流市场，价格方面除非到了PSV正式发售，否则的话现在1100元的价格就算是底限了，再便宜的话对于零售商来说也就没有什么利润空间了，所以现在大多数商家在PSP方面都备货不多，而且也是本着清货为主的心态在销售。一些玩家比较担心现在购买主机的话日后的维修会不会因为停产缺少保障，可以告诉大家这样的担心完全没有必要，除了主板以外PSP的所有原件山寨厂都已经可以生产，而且价格便宜，质量可靠，只要买主机时看好，也不会有什么后顾之忧。




广州 寒冰

7月开始，电玩行业进入销售旺季，PSP方面由于受前段时间的破解潮影响，商家大量进货，使得货源逐渐充足起来，而由于一些不法商家的炒作，价格在前段时间有飙升的现象，但是之后随着需求的缩减，开始出现降幅。但现在才是旺季刚刚开始，PSP还是有小幅降价的空间，但是笔者估计降幅已经不大了，大概在50元元以内，有心入手的朋友，可以的动手了，50元在现在物价高涨的情况下，基本忽略。

然而另外一台掌机3DS，新版红色已经悄然上市了，但是到货量不多，可能只有部分商家有几部而已，所以想尝鲜的朋友速度出手了，而黑色和蓝色的货源开始由于旺季的到来不断的在增加，之前还在观望的二三线商家也逐步进货了，由于货源充足，需求也逐步开始上升，所以价格也同步相应的下滑，所以非但未能缩减蓝红色和红色的差价，反而再度拉大。然而烧录卡方面，依然只是支持3DS玩NDS游戏，并未有新的突破，因此也不多做介绍了。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP—3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	掌电堂	1050	1120	—	1050	1150	1150	1680	85	130	225
北京	绿洲电玩	1050	1100	800	950	1050	1150	1700	100	160	280
上海	易玩客栈	1155	1200	900	1110	1110	—	1760	—	160	280
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	—	1100	700	900	950	1000	1700	100	120	200
安徽合肥	贝贝电玩	1200	1200	—	700	700	900	1800	90	150	230
广西南宁	光派电玩	1150	1220	850	1150	1150	1250	1750	100	160	260
四川成都	新亚电玩	1000	1200	800	1050	1050	—	1800	120	160	250
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1250	800	900	1100	1200	1800	130	180	—
山西太原	逸豪电玩	1130	1230	880	1080	1080	1100	1850	90	150	280

硬件短消息

栏目主持 酷洛洛

文 就爱360

暑假期间安排了数个出行计划，但等到放假的时候才发现，原来暑期竟然是旅行高峰期。各旅行社的档期已经排得满满的，并且价格比起春季上浮了不少，而且线路好多都是修学游、夏令营等专门面向学生的。机票也是水涨船高，2.5折的机票早已不见踪影，最低的折扣在5折左右。算了算，如果想出行，还是找上几个哥们，自驾游最划算了。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧

3DS外接音箱







品名：外部スピ-カ-
种类：音箱
出品：Donya
对应机种：3DS
官方价格：1299日元

3DS的两个小喇叭太不给力了，想要获得好的声音效果，还得外接音箱。这款产品是专为3DS设计的便携式音箱，可以直接卡在3DS的底面，方便携带。音箱的效果非常不错，让你能随时沉浸于良好的音乐氛围中。产品背后有支架，能将3DS斜立起来，并有三段调节。产品可以使用3DS自带的充电器供电，可以使用电池供电，侧面还带有音量调节开关。

3DS纵式USB充电底座







品名：USB充电纵置きスタンド
种类：充电器
出品：デイテルジャパン
对应机种：3DS
官方价格：1480日元

老任为3DS配备了底座，不过外形普普通通。如果你想个性一点，那可以使用这款底座。产品为弧形设计，线条流畅。使用时，需要将3DS竖过来插入底座。充电时，底座的弧形部分会发出蓝色的灯光，特别漂亮。底座采用普通USB接口，可以连接各种通用USB设备充电，包装中附赠了一条USB连接线。通过电脑连接底座给3DS充电大约需要5小时，通过电源适配器连接底座给3DS充电则大约需要3.5小时。

太阳能充电器



品名：Solar AC
种类：电源
出品：Game Tech
对应机种：3DS/PSP
官方价格：3129日元

3DS是个耗电较快，如果你一直开着3D显示模式，不到3个小时，电力就会耗精光。如果你经常外出，还是配备一款太阳能充电器吧。这款充电器有光能充电板，可以将太阳的能量转换为电力，并输送给3DS。产品内置了1000毫安的锂电池，并配备了通用USB接口。除了给3DS充电外，产品还能为PSP等数码产品充电。

iPhone数字电视接收器



品名：iPhone CMMB
种类：电视接收器
出品：aiPowo
对应机种：iPhone
官方价格：399元

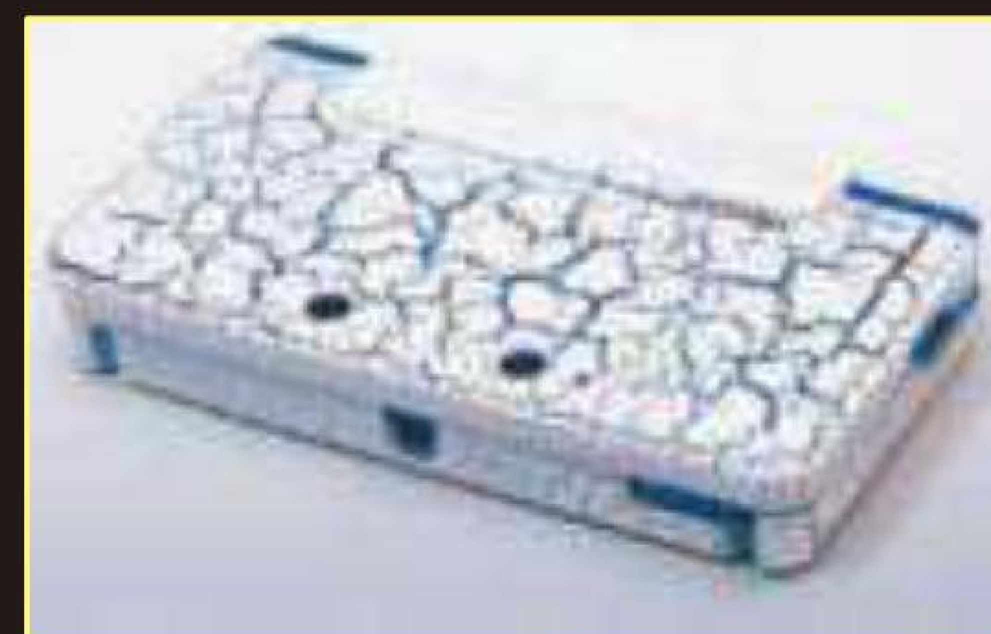
iPhone上虽然有很多电视软件，但无奈都需要流量。如果你的包月流量少的话，看不了多久的电视，流量就用没了。如果想畅快地看电视，可以选用专为iPhone推出的数字电视接收器。当前，移动数字电视（CMMB）信号已经遍布国内多数城市。安装了这套设备后，iPhone便有了接受CMMB信号的能力，可以不走流量看电视了。设备需要插入iPhone的充电接口中，在iPad上同样能够使用。产品还内置了3年的电视费，使劲看吧。

3DS概念保护硬壳



品名：ConXept Hard Case for ニンテンドー3DS
种类：保护壳
出品：CAPDASE
对应机种：3DS
官方价格：1680日元

3DS的颜色很少，如果你觉得自己的3DS外壳有点俗套，那可以买这款最新推出的3DS保护壳，采用了白色裂缝条纹，除了有保护机体的作用外，还能让3DS与众不同。产品针对3DS外形设计，能与3DS机身紧密结合。在摄像头。电源等处，产品预留了孔洞，不会影响正常使用。



PSP握把



品名：エクサープライズグリップ
种类：握把
出品：エクサー
对应机种：PSP
官方价格：1449日元

想体验优秀的游戏感觉，还是买个握把产品吧。本产品虽然是塑料质地，但采用了磨砂技术，手感不错。产品能牢牢地将PSP卡住，提升游戏手感。产品适用于PSP-2000和PSP-3000，并不适用于老款的PSP和PSP go，这点购买时要注意哦。











如果是SFC时代过来的玩家，一定知道这只狐狸的鼎鼎大名，如今《星际火狐64》在3DS上复活，喜欢飞行射击游戏的玩家又能重温这款经典作品了。

文 酷洛洛 美编 Juxi

星际火狐64 3D		
StarFox64 3D		
Nintendo	STG	2011年7月14日
日版	1～4人	4800日元
无对应周边		

3DS

系统解说

菜单说明

主菜单	
名称	作用
メインゲ–ム	主线剧情模式
バトル	对战模式
スコアアタック	分数挑战模式
トレ–ニング	训练模式
オプション	设置菜单

主线剧情模式菜单	
名称	作用
つづきから	继续之前游戏
はじめから	新开始游戏（会覆盖之前的攻关记录，但不影响之前获得的勋章）
ゲストではじめる	以游客身分新开始游戏，不会影响存档进度，游客无法存档
戻る	返回上一层菜单
ランキング	查看排行榜

设置菜单	
名称	作用
コントロ–ルセッティング	操作设置
サウンドテスト	音乐鉴赏
すべてのセ–ブデ–タを消去	删除所有存档



游戏中暂停菜单	
名称	作用
ゲ–ムを续ける	继续游戏
メインメニュ–に戻る	返回关卡选择菜单（3DS模式专用）
作战を放弃する	放弃游戏（选择并确认后游戏GAME OVER，再次游戏将重新开始）
操作一览	确认当前操作
ステ–ジをやり直す	重新挑战本关（机体数–1，激光和炸弹变为初始状态）
DOWN/UP	触按后滑杆上下操作调转
ジャイロ	3DS模式专用，触按后开启/关闭陀螺仪模式
照准ON/OFF	触按后开启/关闭瞄准镜

本作的三种难度

本作在N64版的基础上，针对3DS特性新增3DS模式（ニンテンド-3DSモ-ド），该模式中玩家可以直接离开当前挑战的关卡，而并不是放弃并宣告游戏结束，此外敌人攻击力相对下降，机翼受损时飞行性能也没有出现明显的下降，可以使用陀螺仪模式；而N64模式（ニンテンドウ64モ-ド）则与N64版的难度保持一致，敌方攻击力也恢复至正常水平；EXTRA模式（エクストラモ-ド）中敌人的数量和攻击力都会相对提高。3DS=Easy、N64=Normal、EXTRA=Hard，玩家不妨这样理解。此外EXTRA模式不能在刚开始时选择，在3DS模式或N64模式中获得所有关卡的勋章，完成该周目游戏后就会开启。

对战模式

《星际火狐64 3D》并不支持两张游戏卡片的Wi-Fi对战，不过却支持一卡多人的下载通讯对战。进入对战模式后选择“ダウンロ-ドプレイ”后，插有游戏的3DS就会等待其余玩家的通信。其余参与玩家可以在3DS的Home界面中进入“ダウンロ-ドプレイ”下载游戏，之后就能够多人对战了，通信对战时3DS会实时拍摄玩家的表情，并出现在游戏的战机标示中，十分有趣。而“シングルプレイ”为单人对战，玩家可以直接选择电脑作为对手。

分数挑战模式

该模式中玩家可以重新挑战主线剧情模式中完成的各种关卡，和主线剧情模式一样，这里同样分为三种难度，但只有玩家完成对应难度的对应关卡，这里才可以挑战。每一个关卡都设有金、银、铜3种勋章供玩家挑战，金牌所要求的HIT数也比主线剧情模式高不少。

道具介绍

道具	效果
银色戒指	回复少量装甲
中级供应	回复大量装甲
金色戒指	回复少量装甲，集齐3个装甲上限增加，再集齐3个机体数+1
后备炸弹	炸弹数+1
激光能源	获得后以“单发→双发→超强”三个阶段依次强化
机翼修复	修复破损的机翼
集装箱	下屏幕出现通讯后并点击，前方就会出现集装箱。击中后出现道具，根据玩家战机的情况，内里物品会有所不同，如装甲过低时会获得中级供应、正常情况会获得后备炸弹。
检查点	回复大量装甲，被击坠后若有剩余机体将在此重新出击。

三名队员的作用

我们的主人公“福克斯（フォックス）”时常与三名队友并肩作战，他们为兔子“佩比（ペッピ-）”、青蛙“斯利皮（スリッピ-）”以及猎鹰“法尔克（ファルコ）”，在战斗中分别会以“P”、“S”、“F”来表示。他们能够为主人公提供各种实用的战场情报，勋章获取、隐藏要素也少不了他们的帮助。队友们的战斗机同样会被击坠，各自装甲可以按START进入停止菜单查看，被击坠的队友下一关会因为修理战机而无法出击，由于这会直接影响到勋章的获取，因此在战斗中发现队友求救，就要尽可能地帮他们解围。

图片	标记&名称	作用
	[P]佩比	提供关卡的攻略方法以及敌人弱点等建议
	[S]斯利皮	对BOSS进行弱点分析，斯利皮无法出击的场合将不能显示BOSS单位的装甲槽
	[F]法尔克	提供分支路线的角色，法尔克在场的时候可以根据条件进入难度更高的分支路线，因此是选择分支时的重点保护对象。

战斗解说

战斗界面说明



①**装甲槽**：我机的耐久力，随受到攻击或与场景碰撞会而减少：槽耗尽时机体就会坠毁。
②**HIT数**：当前击坠数。
③**敌方装甲槽**：BOSS敌人出现的时候会显示。
④**瞄准镜**：表示激光炮以及炸弹的发射方向。
⑤**我机剩余数**：剩余数为0时任务失败，游戏宣告结束
⑥**喷气槽**：使用加速、减速等特殊动作时喷气槽会逐渐上升，气槽涨满或停止动作后需等待喷气槽完全恢复才能再次使用特殊动作。
⑦**炸弹剩余数**
⑧**雷达**：可以显示雷达范围内的我机、友机以及敌机位置。

操作说明

按键	作用
滑杆	飞行转向（设置中触按下屏幕左下的摇杆标志，可把上下的转向对调）
↑（↓+X）	翻筋斗
↓（↓+B）	U形翻转
→	视觉拉远/拉近
X	加速
A	激光（A模式）/减速（B模式）
B	减速（A模式）/激光（B模式）
Y	炸弹
START	暂停菜单
L/R	左/右倾斜机身
LL/RR	左/右旋转



机翼损伤

当机体受到较多伤害时，下屏幕会显示机翼受损，此时提升等级的激光会变回初期状态，飞行性能下降，这时玩家要依靠场上的机翼修复工具来恢复正常状态。注意物理撞击对比被激光击中更容易出现机翼损伤，因此不要以为前面有墙偶尔硬穿过只会受一点伤。在N64模式以及EXTRA模式中，因机翼损伤而出现的机身摆动会非常明显，对玩家的操作会构成直接影响，要避免机翼损伤，只能提高自身的操作技巧了。



陀螺仪操作（ジャイロ操作）

3DS模式中的特有操作方式，运用3DS内置陀螺仪，玩家对主机的倾斜会反映到游戏中，适合刚开始对这类射击游戏不习惯的用户，由于开启陀螺仪操作后滑杆操作依然可以使用，因此也可以当作辅助功能。



翻筋斗

使用该指令后，机体会朝上垂直360度翻转后朝原来方向继续飞行，可以起到短时间维持原地的效果。关卡的中一些敌机会从玩家背后出现进行咬尾（指敌方机头面对我方机尾的情况），这时玩家就可以采用翻跟斗动作等待敌机飞到玩家前方，达到反咬尾的效果，在与敌机展开缠斗的时候此动作十分实用。另外一些关卡会出现多个物品在同一距离、不同高度上，这时玩家也需要用翻筋斗动作才能够全部获得。注意翻筋斗动作需要消耗喷气槽，因此不能连续使用。



U形翻转

当进入全方位模式（オ-ルレンジモ-ド）时，玩家就可以控制战机随意折返，这时战机会新增U形翻转动作，和翻筋斗一样该动作需要消耗喷气槽，使用该动作后，战机会朝上翻转180度后逆向飞行，遇上敌方咬尾时可以出其不备地将其摆脱，而遇上迎面飞行的敌机，也能迅速改变飞行方向，制造咬尾的机会。

加速/减速

一些关卡会出现互相碰撞的陨石、不断开合的机关门等情况，通常会要求玩家加速穿过、或减速等待危险消除时再进行飞行，这时就需要用到这两个指令了。此外加速也能用于摆脱敌方的咬尾，突击等情况。减速运用得当不仅可以起到突然减速，使得咬尾的敌机飞向前方，造成反咬尾的优势；一些防御力较高的敌方设施，还可以通过减速来增加激光的攻击时间。

左/右倾斜

当敌机掉落的物品就在眼前，然而因物品在屏幕偏上或偏下而来不及捡取，这时可以通过倾斜机身，增强飞机的扭力再进行转向，一些关卡的分支路线十分考验玩家的操作性，这就需要玩家对这动作十分熟练才行。

左/右旋转

当敌人火力过于猛烈，就要利用左右旋转来予以回避，连续两次L/R后机体会朝相应方向高速旋转，旋转期间敌方的子弹对玩家无效，这是普通闯关，BOSS战、联机对战均常用的技巧。



激光&蓄力攻击

战机装备的激光炮是玩家的主要攻击手段，通过捡取激光能量，激光的威力就会得到提升。长按激光炮的发射键后，瞄准镜就会自动寻找射程内的敌人进行锁定，再按一下发射键就会射出蓄力攻击，蓄力攻击击中目标后会出现爆风，爆风会波及小范围内的敌人，用蓄力攻击同时击坠敌机会有额外的HIT数奖励，同时击坠两机+1HIT，三机+2HIT、四机+3HIT，如此类推（特殊单位除外），要获得每关的勋章，用蓄力攻击赚取HIT数是必不可少的技巧。另外锁定敌人后按住L+R，然后再按下激光键，可以发射出非追踪的蓄力攻击，可以用于个别目标的定点打击。

炸弹

和其他飞行射击有点差别，本作为炸弹诱爆型，发射后若无接触到障碍物，炸弹并不会爆炸，而是一直往前飞行，玩家也可以再按一下炸弹键来主动引爆。除非是BOSS这类大型目标，要命中敌机群，就要计算好炸弹与敌机的距离，然后引爆借爆风将敌机消灭。游戏中的炸弹大多用来赚取HIT数，遇上数量众多且分散的敌机时，就是最佳的使用情况了。另外炸弹和蓄力攻击一样可以对锁定敌人进行追踪，按激光发射键锁定敌机后，松手并迅速按下炸弹键即可发射追踪炸弹。

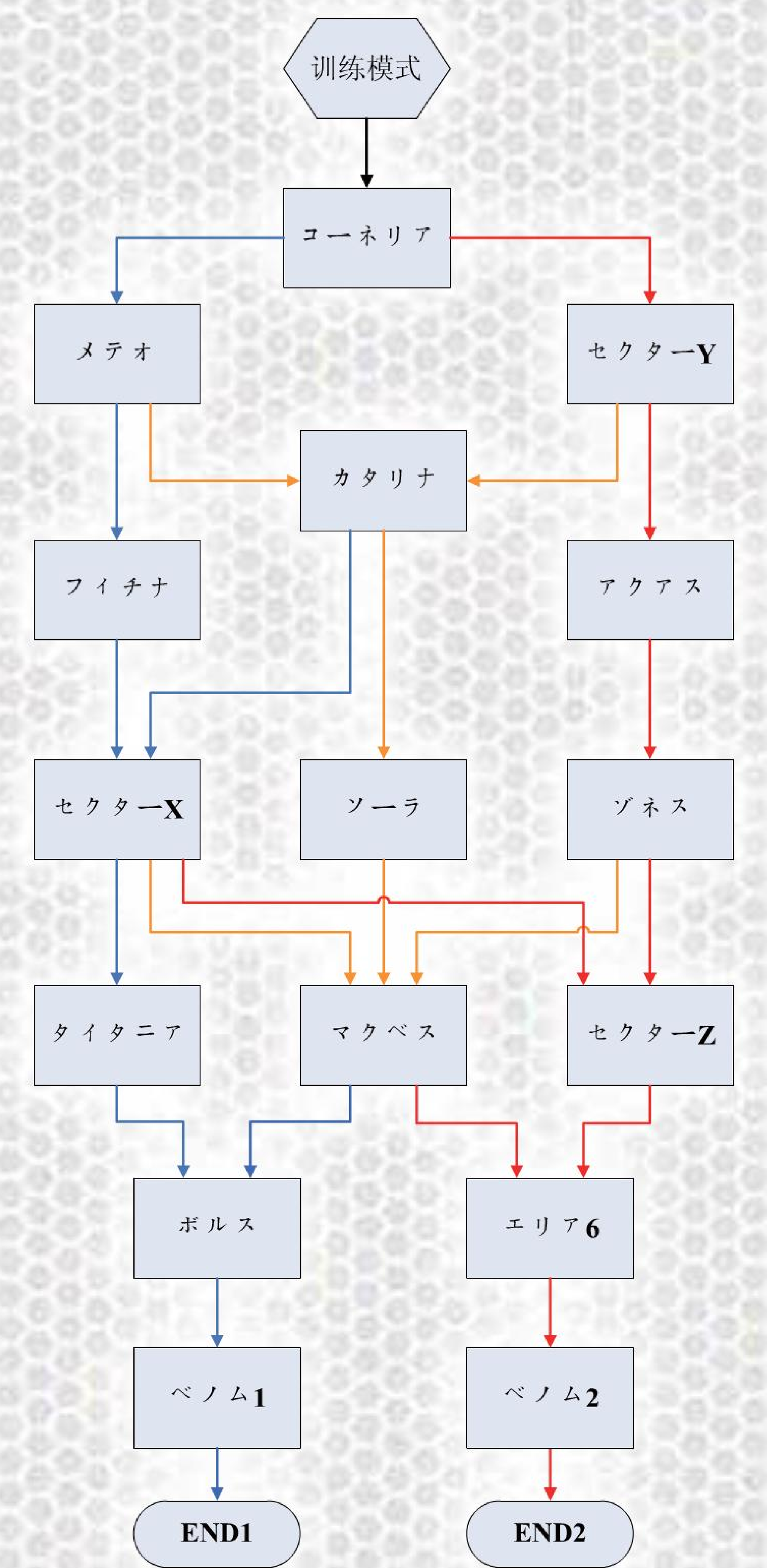


全关卡勋章攻略

全流程以7大关卡组成，通过完成特定条件，玩家可以按照自己的需要选择分支展开游戏。在正篇开始前游戏会提示玩家是否进入训练关，选择“トレ-ニングする”为进入训练模式、“すぐに出击する”为进入正篇。未熟悉操作的玩家不妨可以进去练习一下，训练关分为三个部分，分别为基本操作、全方位模式以及障碍飞行，如果玩家在训练模式中得心应手，那后面的关卡相信也没多大问题了。

全关卡分支路线图

通关后任务将重新开始，获得勋章的关卡将保留记录，因此途中错过的勋章可以等待通关后重新挑战以获取。游戏中三个难度的分支进入方式都是一样的，具体可见各关的详细攻略。根据路线，一个难度下获取所有的勋章需要至少完成3周目（虽说是3周目，但其实也只有21关），玩家可以参考该图制定合适的路线，进行全关卡勋章制霸。



コーネリア

勋章条件 全队员未被击坠&150HIT以上

攻略要点 完成训练后的第一关，要获得150HIT，需要多利用蓄力攻击同时破坏多个目标，打勋章这里推荐选择分支路线，因为BOSS战前的敌人也会稍微多一点，方便刷分；队员保护方面，要获得勋章则要特别保护好路中的法尔克，避免其被击坠。

一路上的敌兵并不难缠，若要捡取建筑桥底的激光能源，需要加速上前、或提前击坠右边的机械人，否则机器人会破坏建筑导致桥底出现障碍。若成功保护法尔克并穿过BOSS战前海面的所有拱桥则可进入分支“セクタ-Y”。非分支路线的BOSS为巨型机械人，其弱点位于背后绿色的部分，两脚之间会不时出现炸弹和银色戒指，破坏脚部后BOSS将无法行动，并且背部直接朝天，这时集中猛攻其弱点即可，完成后下一关将进入“メテオへ”。



而分支路线下BOSS为巨型要塞，左边的两个舱口打开会发射导弹，右边舱口放出敌方援兵，消灭援兵有时会出现银色戒指，不断攻击两个舱口直接将战舰周围的部分全部破坏，然后再攻击战舰本体，将其破坏即可完成任务。

メテオ

勋章条件 全队员未被击坠&200HIT以上

攻略要点 关卡路上有两段陨石地带，棕色的陨石是可以破坏并获得HIT

数的，玩家可以借助炸弹同时破坏，由于本关部分敌人分布较为分散，不能完全依赖蓄力攻击赚取HIT数奖励，要获得勋章就不能吝啬炸弹了。中间的巨型陨石来击时可以用减速或加速来躲过。法尔克未被击坠的情况下穿过检查点后的所有蓝色加速环，就能进入时空隧道，并且在下一关可以选择分支路线“**カタリナ**”，转向时要配合L/R增强飞行的转向，否则可能无法完全通过，因为只要有一个失败都将无法进行时空跳跃。可以用炸弹清除敌人阻止分支路上的干扰，时空隧道内掉的东西也很不错，可以为下一关做准备。

正常路线下BOSS是卫星形态的宇宙战舰，第一阶段要破坏中央周围不时露出的四个黄色部位，全部击破后外面的甲板会脱离，注意往边上飞行予以回避；第二阶段则集中攻击正中央的黄色部位，注意BOSS这时攻击范围非常大，在准备攻击时应适当回避；第三阶段BOSS的两边会放出紫色光波，攻击速度非常快，且会根据玩家位置进行转向，用旋转往左右不断躲开吧，将最后上下两个黄色部位破坏后即可完成任务，进入下一关的“フィチナ”。



セクタ-Y

勋章条件 全队员未被击坠&150HIT以上

攻略要点 和**メテオ**一样，分散的敌人要依靠炸弹同时击破，注意破坏战舰的炮台同样可以获取HIT数。另外宇宙战场的战舰炮台大多在下方，并且不太好瞄准，若同时有战机群出现，应先以攻击战机群为主，不然在赚取分数上就“亏”了。BOSS战要分别击败黄色、蓝色、白色三台“机动战士”，集中火力攻击即可，除了白色机比较灵活外基本没有难度，靠近时用左右旋转即可回避。击败三台机动战士一共可以获得16点HIT数，要获得勋章，之前就要先获得134点。若完成本关时获得点数在100点HIT以上，玩家可以选择进入分支“**アクアス**”，否则只能进入**カタリナ**。



カタリナ

勋章条件 全队员未被击坠&150HIT以上

攻略要点 本话的敌机非常散，要获得勋章，玩家要依赖连射来赚取HIT数，因此最好在上一关提升激光的威力。场上也有我方的非小队战机，不过即使将其击坠也不会有什么影响，所以尽情开火吧，击坠一部分敌机后巨型飞碟会慢慢靠近机体，之后从四个方向放出大量的敌机，玩家不必急于将飞碟上四个敌机出口破坏（一个额外奖励5HIT），可以先破坏3个，然后留下一个继续刷敌机，否则飞碟中央的核心出现后就会因为倒数而赶不及刷够150HIT了。飞碟核心出现后玩家必须在55秒内将其破坏，若成功破会将能够选择分支“**ソ-ラ**”否则下一关只能进入“**セクタ-X**”。破坏飞碟或时间结束后任务结束。





ソ-ラ

勋章条件 全队员未被击坠&100HIT以上

攻略要点 流程较短，但十分危险的一关，留意空中的火球之余还要注意不能低空飞行，因为熔岩地形徐徐削减装甲，如果队友机完成上一关后装甲值不足很可能在这里坠毁。迎面飞来的熔岩可以射掉，会掉出各种道具，如果玩家是完成“**カタリナ**”进入此关的话，之前的“贝鲁（ビル）”还会送来道具。路上有不少火鸟，用蓄力攻击或炸弹同时消灭赚取分数吧，往隆起的岩浆发射蓄力攻击有时候也可以引爆多个岩石赚取HIT数。

BOSS战先攻击其两臂，然后再攻击头部即可，BOSS除了用手臂向玩家攻击外，还会扬起大量的石头，由于破坏石头较容易获得银色戒指，因此不必担心装甲问题。BOSS两臂被破坏后会不断往周围喷出火焰，不过也不难回避，口中吐出的岩石还会出现金色戒指。将BOSS击败后下一关将进入**マクベス**。



フィチナ

勋章条件 全队员未被击坠&50HIT以上

攻略要点 本话为全方位模式，刚开始玩家要清除一定数量杂兵敌机，破坏地面的雷达可以捡取银色戒指，因此不用担心装甲问题。之后主人公的劲敌“星狼小队（スタ–ウルフ）”会带领三名敌机组成小队与我方展开空战，一定时间内剧情会出现倒数，若能在倒数结束前将四机全部击坠将进入分支“ソ–ラ”，反之进而“セクタ–X”。星狼小队的四台战机、每击坠一台都可获得不少的HIT的奖励，并有一定几率掉金色戒指，不过要获得勋章，之前的杂兵机也不能够错过，不然有可能因为友机击坠敌方而无法获得奖励，导致最终不足50HIT。



アクアス

勋章条件 全队员未被击坠&150HIT以上

攻略要点 海中场景，本关玩家要操纵潜水艇“蓝枪鱼（ブル–マリン）”，Y键可以发射鱼雷，且无单数限制，此外鱼雷还能在阴暗的环境中进行照明，但相对地玩家无法使用蓄力攻击，因此刷HIT数时只能实打实干地逐一消灭，另外Y键还可以发射激光，因此推荐不断按Y。路上的贝壳破坏后可以随机获得激光能源和戒指等道具，所以不要错过。注意路中三只一组的带电水母是无法击坠的，只能回避。本关地形并不算复杂，但水底的生物火力十分猛，玩家要多用左右旋转回避。

本关的BOSS为生化贝壳，先将头上几个似火山的部位破坏之后再攻击贝壳里面，每破坏一个还可以获得3点HIT。内部左右两侧会放出大量泡泡，而鱼雷接触泡泡后的爆风可以保证自己的安全。先破坏眼部左右的肌肉部分，上壳就会脱离，这时集中攻击眼部直至露出眼球，再进行攻击才可以给予BOSS伤害。将其消灭之后进入“ゾネス”。





ゾネス

勋章条件 全队员未被击坠&250HIT以上

攻略要点 本关的敌人HIT奖励都很高，但相对勋章获得条件也较为苛刻，多用蓄力攻击赚取HIT数吧。成功破坏路上所有的探照灯将可以选择分支“セクタ–Z”，否则进入正常路线的“マクベス”。探照灯未触发警报前每破坏一个可以奖励2HIT，一旦有一个探照灯错过，所有探照灯都会变成警报的红色，这时破坏只能获得1HIT，因此要获得勋章，就要尽量把探照灯一个不留地破坏。在石群路上“恰托（キャット）”的战机会作为友军帮助玩家破坏探照灯，此处地形比较崎岖，可以用炸弹同时破坏多个探照灯以降低风险。检查点之后的敌方舰群有不少敌人和物资，不要错过。BOSS战前会出现水雷阵，此时要靠右边飞行，不然玩家会受到不少的伤害。

BOSS战玩家需要用炸弹才能奏效，但由于拦截两侧的炮台射出的炮弹可以捡取炸弹，因此不用担心炸弹问题，及时破坏BOSS投落水面的水雷有机会获得银色戒指，装甲不足的情况下就要充分利用了。先破坏上方左右的两个烟囱，不然两侧的炮台即使被破坏，BOSS也会潜入水中修复。当BOSS潜入水底时要留意其铁球攻击，由于铁球发射位置在水底，玩家无法判断其发射角度，要尽量左右移动，不要在同一方向停留太久。成功破坏两个烟囱后，先用炸弹破坏其中一个大炮口，BOSS会转向用中央的吊臂修复炮口，这时用炸弹不断攻击吊臂将其破坏后，炮口就无法再次修复。再次破坏两边的炮口后BOSS就剩下中央本体，这时用激光也能对其造成伤害，注意BOSS这时会左右喷射火焰，要看准时机往上下躲避，同时不断攻击BOSS，破坏本体后完成任务。

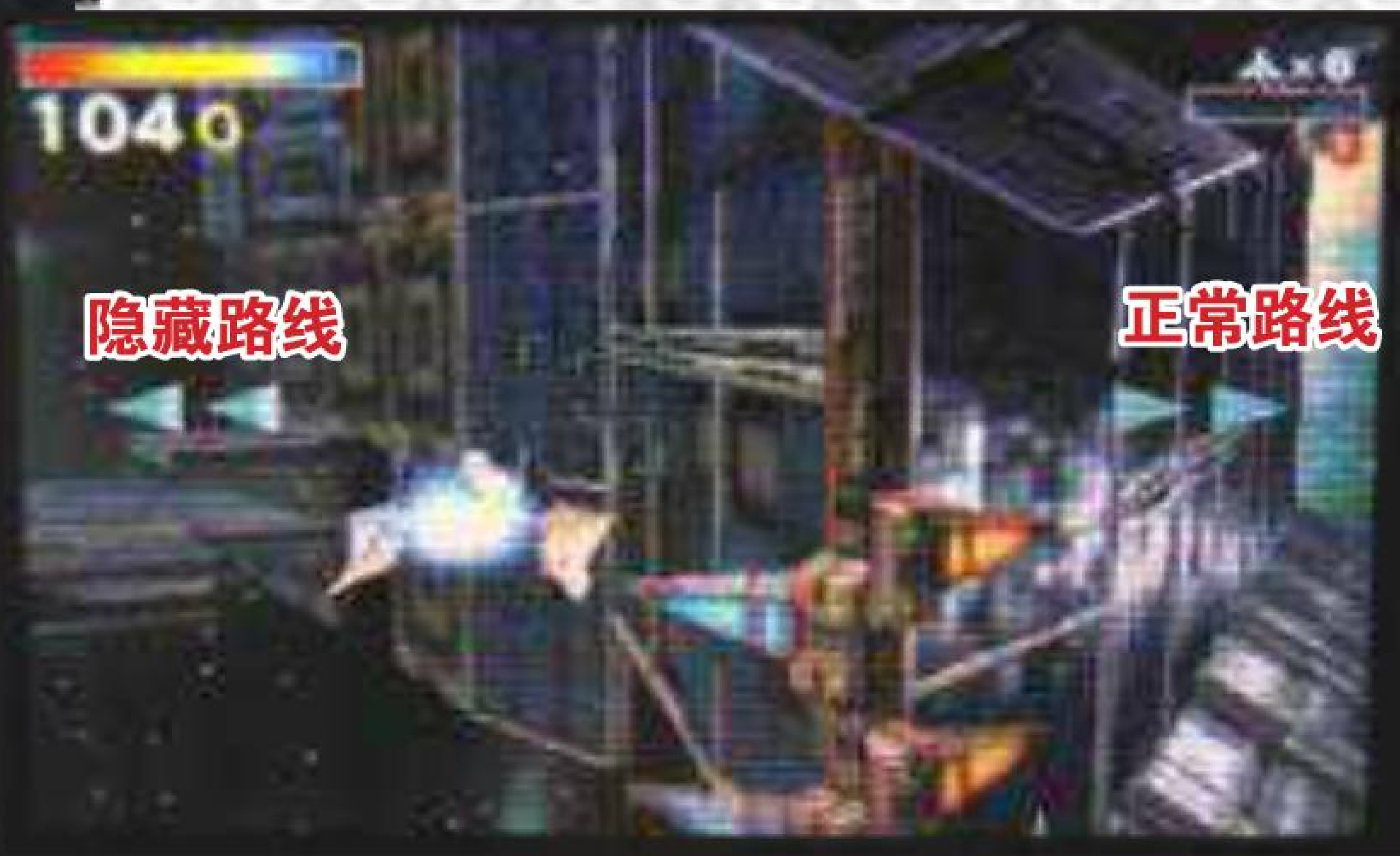


セクタ-X

勋章条件 全队员未被击坠&150HIT以上

攻略要点 本关敌人众多，要获得150HIT较为轻松。刚开始路上黄色十字型的地雷，靠近时会自动爆炸，可以用激光远距离破坏，或者用炸弹一次性消灭，如果不想被碰到，也可以直接靠近左边边缘飞行。该关场景障碍十分多，对玩家操作有一定要求，同时敌方火力不弱，要注意保护好友机的佩比。

本关可以通过隐藏路线进入“**セクタ-Z**”，隐藏分支点在于检查点后的废墟，机械手第二次出现的位置，如下左边即为隐藏路线（此时法尔克未被击坠）。进入后玩家还需要用激光打开四道门才可以进入，建议玩家在进入隐藏路线之前激光强化至最高级，否则那几道门会难以打开，本关第二个激光能源在关卡开始不久的第一个隧道、三台一组的浮游兵器身上，三台都消灭后就会掉落；第二个激光能源位于分支点面前，也就是机械手旁边的三台一组的浮游兵器上。破门路上若其中一道失败（穿过时没有效果声即为失败），四道门之后将迎来BOSS战；若全部成功将跳跃至时空隧道，穿过时空隧道后会跳过BOSS战直接任务完成。



非隐藏路线的BOSS是变形机械人“HVC-09”，开始会用左右手依次向玩家挥动，眼侧两支炮管会向玩家发射激光，此时适当往反方向回避即可，期间还会使出飞拳攻击，不过威胁不大。其弱点位于眼部，破坏眼部之后BOSS露出内部的头部，这时BOSS会投出铁板或不断挥动双臂，其挥动时在中央位置即可完全回避，其弱点依然是眼部。之后斯利皮会上前攻击，若能够在其被BOSS拍飞之前将BOSS击坠可以选择进入分支**マクベス**，反之进入“**タイタニア**”。注意若斯利皮被拍飞，玩家同样无法获得勋章。

セクタ-Z

勋章条件 全队员未被击坠&100HIT以上

攻略要点 本话玩家要保护战舰免受敌方导弹的攻击。刚开始先消灭四周不断增援的敌机群，其中一些敌机还会掉落金色戒指，破坏漂浮在宇宙的箱子也能赚取2HIT。清除一定数量敌机后敌方会发射大型导弹，若能击坠所有导弹，将可以选择分支“**エリア6**”，反之有一颗导弹击中我方战舰，任务都会结束并进入“**ボルス**”。破坏3个导弹后恰托会前来帮忙“抢分”，由于破坏一台导弹可以赚取10HIT，若为了获得勋章，无论如何都要由自己亲手将导弹破坏。



タイタニア

勋章条件 全队员未被击坠&150HIT以上

攻略要点 本话玩家要操纵坦克“陆地霸主（ランドマスタ-）”，L+R可以短时间漂浮在半空、L/R侧移、两次L或两次R可以浮空，这三种动作都会消耗气槽。地面上的蜘蛛形地雷可以用蓄力攻击将其破坏，但较大的地雷则只能躲开了，路上的石柱不时会掉下来，适当加速或漂浮吧。BOSS战先要先破坏其除抓住斯利皮以外的所有手部，待斯利皮逃脱后再将剩余的手破坏掉，之后就能攻击其弱点的心脏了，3DS模式下一发炸弹甚至可以将其直接秒杀。若BOSS使用甩尾攻击，可以让坦克漂浮予以回避。其放出激光时要左右翻滚版边。BOSS可能会重新组合手部，这时要再次破坏所有手部再可以攻击其心脏。坦克不算太灵活，由于本话可以捡取不少的炸弹，遇上多敌人可以用炸弹赚取HIT数。本话没有分支，完成后将进入新关卡“**ボルス**”。



マクベス

勋章条件 全队员未被击坠&150HIT以上

攻略要点 和タイタニア一样，本关玩家要驾驶坦克展开战斗，破坏火车可以获得一定的HIT数，火车上抛下的石头可以用蓄力攻击同时破坏。破坏刚开始附近的炮台后可以获得炸弹，因此可以用炸弹同时破坏出现石头、和战机以及炮台，然后捡取新的炸弹。留意关卡中段通道内的几个铁栏，需要用L+R以漂浮躲过。检查点后游戏会提示打开铁路左右的8个安全装置，击中这些柱状的安全装置，上面的红灯就会转变成绿灯,途中BOSS将会从火车上出现攻击玩家。若能够将全部安全装置打开，总开关将会出现（左右各四个绿灯，中间出现拉杆的装置），击中总开关后铁路路线将会改变，而BOSS将被火车拖进基地直接消灭、额外奖励50HIT的同时完成任务，之后玩家将可以在下一关选择“エリア6”；若途中错过一个，总开关将不会出现拉杆（而旁边亮起的红灯表示玩家尚未打开的开关），此时只能将BOSS打倒，而下一关也只能选择“ボルス”。BOSS的弱点在头部和尾巴，开始会投出大量的铁柱拦截玩家，这时要破坏铁柱制造空位，其向玩家俯冲时要尽快左右翻滚回避，注意稍后会有不少敌机以及炮台出现增援，因此玩家也不必急着打倒BOSS，将可以先清除杂兵以赚取HIT数，击坠BOSS后完成任务。





ボルス

勋章条件 全队员未被击坠&150HIT以上

攻略要点 主人公率领众人进攻敌方要塞，破坏所有电柱后防御罩将会解除，由于要塞在自旋转，要多用加速上前追击电柱，注意飞行高度，不要被电网碰到；另外电柱两旁的对空炮有激光能源、金、银戒指等好东西，不要错过。之后要塞会放出大量敌机，这些战机AI较高，会故意减速对玩家进行反咬尾，击倒一定数量后中央就会露出巨柱，其四周的黄色部位是弱点，破坏一个可以获得10点HIT数，配合周围不断刷新的战机赚够150HIT拿勋章吧。将所有黄色部位破坏后任务结束，直接进入最终关“ベノム1”。若玩家之前的路线中没有经过“フィチナ”，在这里星狼小队会以敌方增援出现。

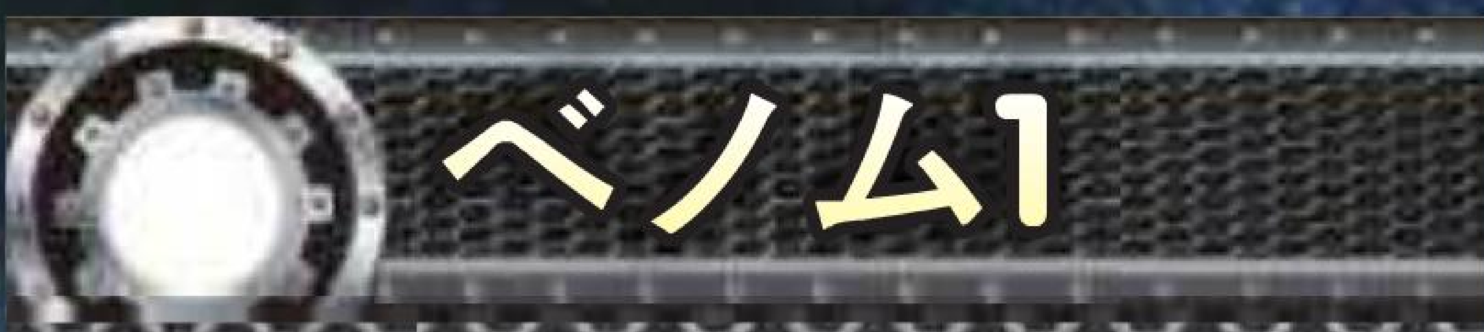


エリア6

勋章条件 全队员未被击坠&300HIT以上

攻略要点 本关可以获得额外HIT数的敌方单位有许多，但并不是每个都适合打。刚开始会有大量的宇宙地雷，这里玩家可以用两个炸弹换取40以上的HIT数。飞碟型设施比较难破坏，且只有3HIT奖励，应优先攻击其余的战机单位，避免造成浪费，若没有其他单位时，攻击飞碟应尽量减速，可以延长攻击的时间。中段佩比会遭到大量追踪导弹的袭击，这时要用连射尽快帮助解围，否则佩比可能会被击坠。后段的战舰区域是赚取HIT数的好地方，注意敌方的战舰一台有5HIT，但也不容易破坏，旁边的炮群虽然无法锁定，但玩家可以手动瞄准，用蓄力攻击同时破坏的奖励往往比破坏一台战舰要多，并且还可以腾出时间兼顾攻击其他敌机。

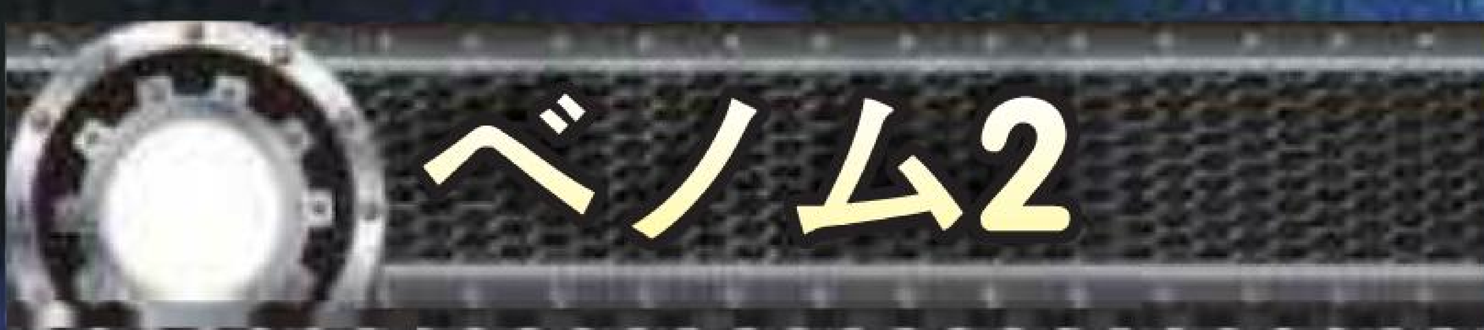
BOSS打法为先破坏外部三个机械臂，留意机械臂的攻击，不能单纯地左右旋转，当横扫过来的时候就要往上下移动或者翻筋斗。三个机械臂破坏之后BOSS就会放出大量导弹，导弹有机会出现银色戒指；之后BOSS就会打开内部装置对机械臂进行修复，这时玩家要瞄准三个带电的部位进行攻击就能对其造成伤害。破坏两轮带电部位后BOSS中央的圆形部位会变成红色，并新增激光攻击，其威力高且带追踪效果，其发射时有蓄力动作，开始先立即左右回避，然后再不断往画面四个边角旋转回避；此外原来的导弹群攻击有时也会变成放出敌机。中央变成红色后，再次打开内部破坏3个带电部位就能用激光攻击中央部位给予其大伤害了。击败BOSS后会直接就进入最终关ベノム。最后注意BOSS的奖励存在浮动，多的时候奖励10HIT、少的时候只有2HIT，因此要获得勋章，BOSS战前最好能够达到300HIT。



勋章条件 全队员未被击坠&200HIT以上

攻略要点 刚出来整个屏幕都是敌方战机，充分利用蓄力攻击和炸弹赚取分数吧，在BOSS战前这里是赚取分数的重要场所，尽量不要放过任何敌机。该场景分岔路不少，而且存在各种狭窄地形，要注意回避，进入内部后巨人BOSS会不断逃跑，并利用巨大的身体制造地震，从而制造各种地形障碍，这里非常考验玩家的操作，先将BOSS身体的石壳破坏后再攻击头部的石壳，之后BOSS的装甲槽才会显示，这时地形会变得复杂，要利用加速在其弄坏地形前上前攻击，也能减低风险。击倒巨人BOSS后进入第二阶段。

完成第一阶段后福克斯将独自一人深入敌阵，这时最终关进入第二阶段，注意进入该阶段后，即使重新挑战也无法进入第一阶段，若最终关完成前未获得足够HIT数，且希望获得勋章，就要考虑一下在此前重新挑战了。在长廊一边捡取道具一边听最终BOSS说话，之后正式开始最终BOSS战。攻击其双眼使其暂时停止行动，然后集中火力攻击两只手的机械部分。最终BOSS会用手不断挥拍玩家，还会将玩家吸入口里再喷出来，注意被吸入后战机机翼会受损，其吸气时要迅速往左右飞行逃离。其眼睛被击中出现硬直后会用手指放出电光，攻击范围较大，可以往BOSS反方向并加速上前以躲避攻击。两手都破坏后就会露出机械形态的头部，这时不断攻击BOSS眼部即可将其破坏，待福克斯脱离后任务完成，通关。



勋章条件 全队员未被击坠&200HIT以上

攻略要点 如果从エリア6进入此关，那第一阶段将没有任何杂兵，因为星狼小队将驾驶更强力的战机作为敌人在关卡开始出现。新型战机的动性非常高，且蓄力攻击和炸弹无效，当我方队员遭到咬尾时，其咬尾的敌机就是最好的攻击对象，因此要随时留意雷达显示我方友机的位置。如果杀敌速度够快，一台高性能敌机就可以获得50+1HIT，由于随时间的拖延奖励HIT数会减少，因此要尽快击倒四机才有机会获得勋章。四台敌机与我方为1对1缠斗，而其中“沃尔夫（ウルフ）”则针对玩家的战机，如果能在他们刚出击前将沃尔夫直接消灭，就很大机会再第二阶段前获得204HIT。若我机遭到沃尔夫的咬尾，应采用翻筋斗或U形翻转摆脱，制造迎面或对其咬尾的攻势一口气击倒。全部击坠后进入第二阶段。

该路线的第二阶段在正方形的通道中飞行，左边分支可以获得激光能源和炸弹。BOSS的第1形态与之前打法相同，重点是第2形态，对比之前要难得多，这时BOSS只剩下眼睛和头脑，不同于之前的机械形态，该形态会将眼睛与头脑分开，用紫色电光相连，电光范围非常大，玩家要注意不要碰到，其眼睛也会对玩家进行射击，小心被咬尾，每破坏一只眼睛可以获得5HIT。当眼睛消失时BOSS会用头脑靠近玩家战机，然后用神经触捆绑我机从而造成伤害。并且会瞬间转移，玩家这时尽量不要靠近头脑，危急时应用翻筋斗或U形翻转躲开。其弱点位于地图显示BOSS的红色位置，即大脑稍下一点的小脑，击坠后将额外获得10HIT奖励。击败最终BOSS后敌方大本营正渐渐崩坏，这时主人公的父亲驾驶战机突然出现，玩家跟随其战机飞过通道就能到达出口，注意要跟紧一点，否则剧情前的通道可能会爆炸，我机就会直接坠毁。主人公成功脱离之后，父亲却再次消失在茫茫的星海之中……通关。





作为一款STG，后期开启的EXTRA模式以及分数挑战模式让本作耐玩度不逊于RPG，画面相比N64有了很大的提升，3DS的景深效果在这种第三人称STG上显得分外震撼。此外本作的一卡多人联机功能的确值得一赞，约上朋友展开对决，在游戏中看见好友的即时表情非常有创意。不过抛去这些表面的浮华，本作的的实际内容并没有任何变动，也算是对一款经典作品的致敬吧。

文 粉身碎骨 编 阿鲁 美编 咕噜

アンチェインブレイズ レクス

UNCHAINBLADES REXX





解放之剑 雷克斯

アンチェインブレイズ レクス

Furyu	RPG	2011年7月14日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

这是一款原创迷宫类RPG，采用了第一人称视角的冒险方式。故事讲述了最强的龙皇因为惹怒了女神，而被变成了人类形态后的冒险故事。游戏最大的特点在于穿梭于游戏内的泰坦迷宫，解放迷宫中的怪物并成为玩家的随从，加上丰富的技能和成长要素，喜欢RPG的玩家不容错过。游戏在PSP与3DS两个平台发售，本攻略采用PSP版。

系统详解

基本操作方法

键位	作用
方向键	移动/转换方向
滑杆	移动
○	确定
□	基础菜单
△	地图菜单
×	取消
L／R	切换选项/切换战斗屏幕
SETECT	切换显示地图

基础菜单一览

アイテム	使用或查看道具
スキル	使用或查看技能
编成	编成主人或随从
ステ−タス	查看角色的状态
カスタム	给角色更换装备或进行晶球盘的成长
クエスト	查看玩家接受的任务
セ−ブ	保存游戏记录
システム	更改游戏设置



主从系统
（マスターとフォロワー）

本作中最具亮点的特色系统。战斗中的角色分为主人（マスター）和随从（フォロワー），主人就不用介绍了，和大部分RPG一样为可操作角色。随从则是相对于其他游戏的区别点，每个主人可以携带最多不超过四只怪物，这四只怪物便成为该角色的随从。作为特色系统，随从对战斗起着非常大的作用，在主人攻击后，随从会帮助主人进行追击；在主人受到攻击时，会帮助主人抵挡部分伤害。随从本身拥有HP，但没有MP，玩家无法主动控制随从的行动，只能靠运气随机触发。不过，在提升了随从的好感度后，会大幅增加触发的概率。随从除了会辅助攻击和防御外，还影响到玩家发动连锁技。携带了指定灵魂的随从后，才能够发动连锁技。另外，每名随从还有一个COST值，所携带的随从COST值总和不能超过主人拥有的最大COST值，玩家需合理分配COST值，携带适合的随从。



同盟崩坏
（ユニオンブレイク）

在战斗中，一次最多会遇到三队敌人，在战斗中用L或R键进行切换。如果一个屏幕中有五名以上敌人的话，中央会出现被称为队长的敌人，有队长在的情况下，该队列的其他敌人会处于强势状态，如果优先击破队长的话，其他敌人会随机进入异常状态。因此在有队长的战斗中，优先击破敌方队长会让战斗的优势向玩家方向倾斜。

解放系统
（アンチェイン）

简单说就是在战斗中捕捉怪物让其成为随从的过程。在战斗中，玩家将怪物的HP削减到一半以下时，一定概率会出现圆型的捕捉圈（エンゲージサークル）。捕捉圈出现后，在行动菜单中会出现“アンチェイン”的选项，选择后画面中会出现巨大的圆型捕捉圈，根据提示，当移动的光圈进入内圈的指定范围时按下○键就能成功捕捉怪物，胜利后就可以选择让怪物加入或解放。后期的强力怪物需要连续输入多次，每成功输入一次，后一次的输入范围就在前一次的成功范围之内，越是强力的怪物捕捉的难度也会越高。后期队伍中怪物的上限数量会变化，一旦捕捉数量超过上限的话，即使成功捕捉也无法让其加入队伍。



交流
（コミュニケ-ション）

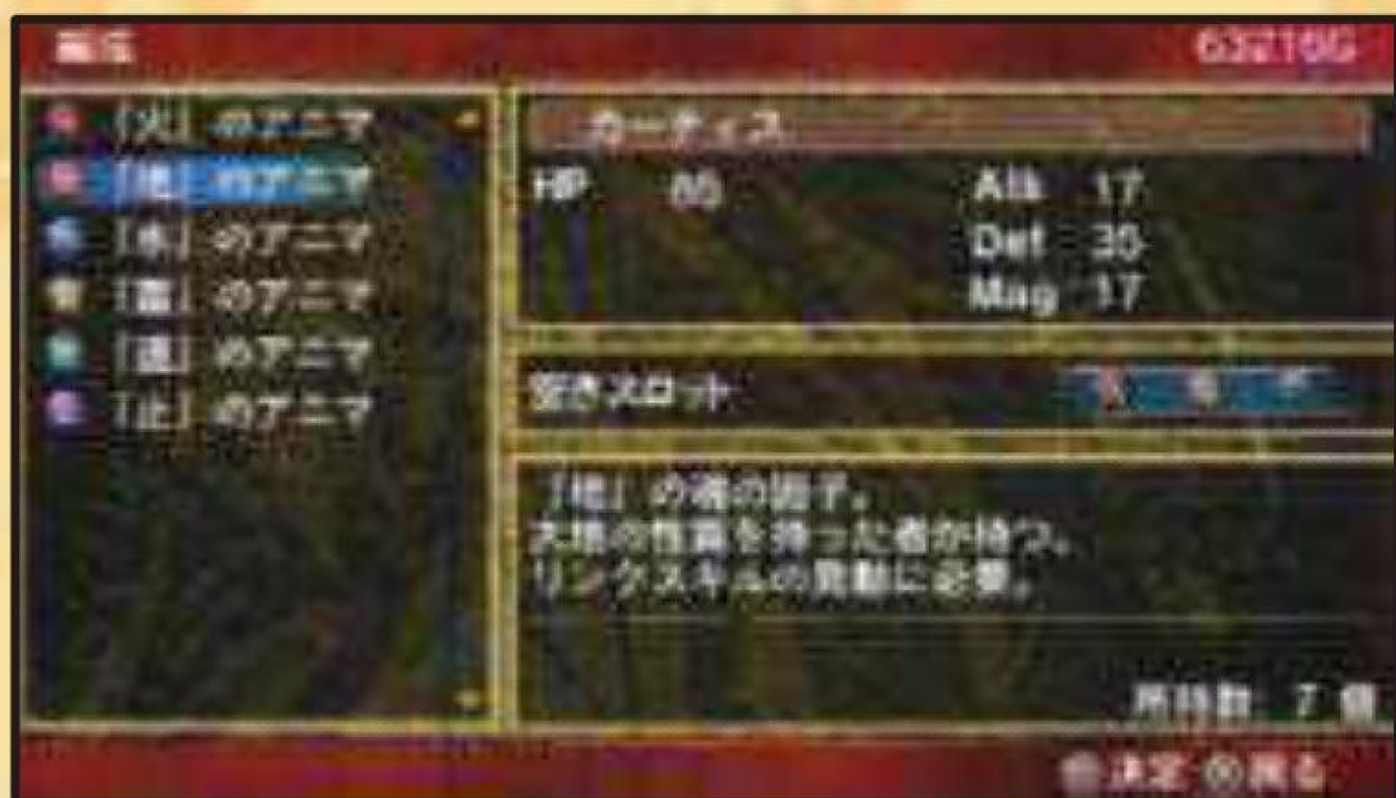
怪物的好感度系统。在战斗结束后，玩家携带的怪物会有一定概率向主人提出各种各样的问题，此时会有4个选项让玩家选择，选择了正确的选项会让怪物的好感度增加，从而增强怪物在战斗中帮玩家进行行动辅助的概率，还有机会获得审判战斗时一定时间内增加玩家士气的专用道



具“ブレイブジュエル”和金钱等。随从的好感度可以从编成状态中怪物的小图标上查看。

灵魂与怪物的成长

灵魂（アニマ）是怪物自身所携带的属性，成功捕捉到怪物的时候就可以看到。每个怪物最多能够携带三种不同属性的灵魂，当然不是所有的怪物都会携带满三个，初期较弱的怪物可能只有一种灵



魂。灵魂最大的作用就是关系到角色能够发动的连锁技。灵魂的种类非常多，除了各种属性外，还和敌人的种族有关，后期一些强力技能所要求的灵魂都只会出现在强敌身上。将敌人捕捉后，让其作为随从进行战斗，能够让怪物的PP进行成长，成长的幅度和抓住怪物时的等级有关，当成长到上限后，怪物PP会显示MAX，此时选择与怪物诀别（别れる）的话，可以随机获得怪物身上携带的一种灵魂，在编成菜单中选择“アニマ”选项后，可以将怪物遗留下来的灵魂装在没有装满灵魂的怪物身上，方便玩家针对连锁技来调整灵魂。不过要注意的是，本身就已经有3种灵魂的怪物是无法进行装备的，灵魂无法进行更换，装备成功后也不能随意拆取，在配置灵魂时一定要考虑清楚。

审判战斗
（ジャッジメントバトル）

审判战斗其实是本作的一个迷你游戏，是由随从来完成的战斗。战斗前，玩家可以看到对手的随从数量和自己的随从数量，随从数量越多、质量越高，获胜的几率越大。开始战斗后，玩家的怪物会和对手的怪物进行对抗，此时画面中央会出现类似音乐游戏的判定框，当对应的方向



键飘到判定框里时准确按下就能提升怪物作战的成功率。战斗力高的一方会逐渐削减战斗力低的一方的怪物数量，这点会

在画面上方双方的兵力槽中显示出来。在战斗时，还有可能触发两种状态，即对抗状态和技能状态。对抗状态出现时，按照画面中的提示连点○键就可以持续压制对方，压制成功后敌数会瞬间减少数名；技能状态出现时，会在画面中出现支援角色的头像和时间槽，在时间槽还有剩余前按下对应的按键就能够发动角色的技能，一击击破数名敌兵，两种状态出现时都千万不要错过，会对战局有很大的帮助。优先将对手的随从怪物削减到0的一方即可获胜。审判战斗在本作中很鸡肋，但很多主线迷宫都要求通过指定的审判战斗才能继续探索，影响审判战斗胜败的关键，主要有以下几个因素：

①怪物数量的多少，数量越多，获胜的概率越大，对最终战局的影响中等。

②怪物的强弱级别，COST越高的怪物，对战局的影响越大，这一点非常重要，有时候一个COST5的怪物，可以单挑100个COST1的怪物。

③怪物的等级高低，等级为MAX的怪物，战斗能力会增强，对最终战局的影响中等。

④对抗状态和技能状态，出现后一定程度上可以削减对手的战力，但对最终战局的影响很小，毕竟出现的方式是随机的。

⑤QTE输入的成功率，成功输入GREAT的话，可以一定程度上增加怪物的攻击力，但MISS的话会导致怪物直接从战场上脱离，可以说重要但实际帮助又不大的一点。

⑥士气的高低，在战斗时，战斗背景的颜色可以看出玩家队伍的士气高低，处于红色时表示很高，蓝色时则很低，士气高涨可以增加队伍的攻击力，低下则相反。增加士气的方法只有一个，就是按下L或R键使用道具“ブレイブジュエル”。

晶球盘系统

类似《FFⅩ》的成长系统，角色在升级后，可以获得一定量的SP点数，在菜单中选择“スキルマップ”就能看到每位角色的晶球盘。每一个晶球盘有10个左右的格子可以走，每走一个格子消耗1点SP。格子包含了增加技能能力的基础晶球、习得角色技能的技能晶球和增加被动技能的被动技能球。实际上的成长方法就和《FFⅩ》一样，玩家需考虑每个角色的成长方向。另外，每个晶球盘会有一个在中央的核心技能，这个技能的习得条件比较苛刻，玩家必须将这个晶球盘圈外的所有晶球全部点亮后才可以学习，应注意取舍。



队列



游戏中，玩家最终可操作八位主人，不过一次最多只能让四位主人上场，想要更换同伴的话，需要在村子的宿屋或迷宫的宿营地才能进行。战斗前，玩家可以调整角色的位置，战斗中的四个位置中，1、2位的角色为前卫，3、4位则为后卫。前卫角色的直接攻击力更强，但受到的伤害也会更大，后卫角色受到的伤害小，但给予的攻击伤害也会减少。和一般迷宫RPG一样，前卫适合安排物理型角色，后卫适合安排魔法型角色。

发掘系统

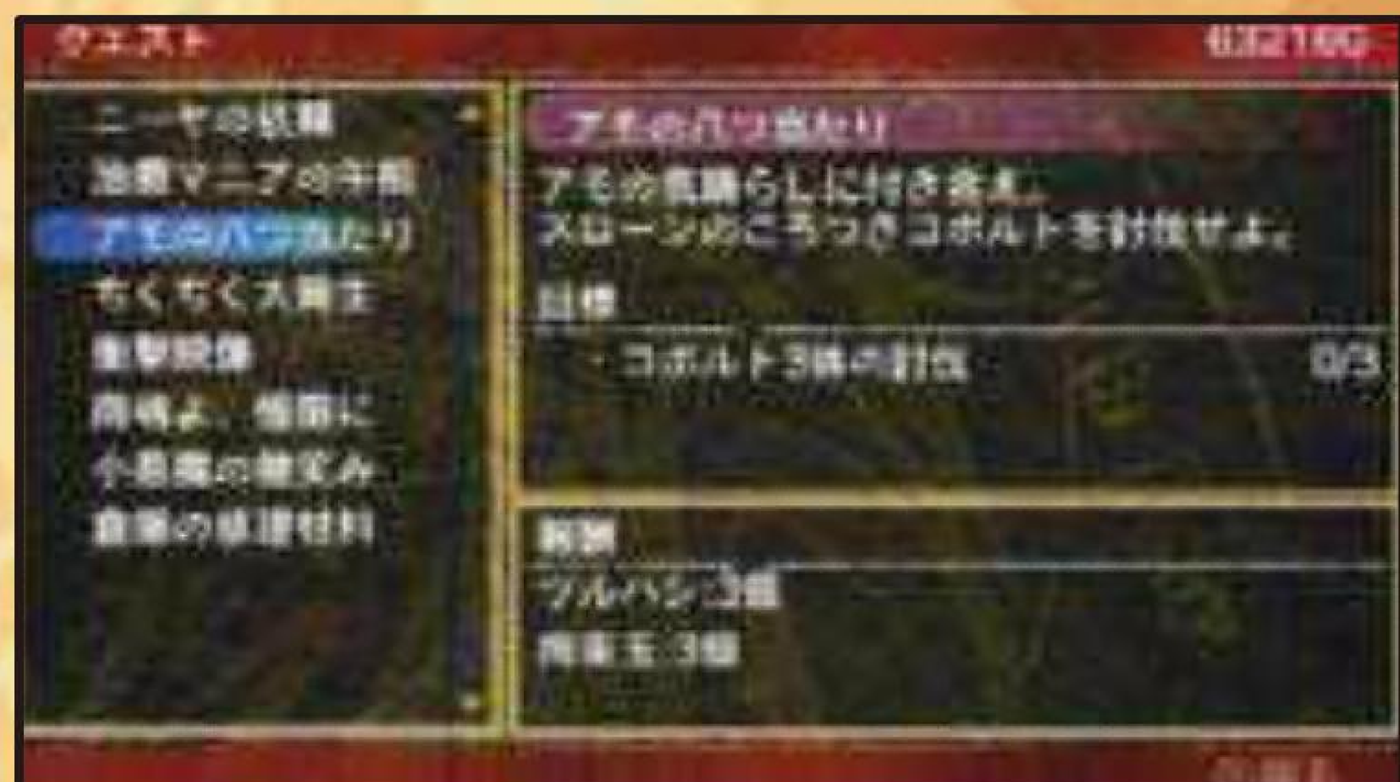
在迷宫中开启小地图的话，可以看到地图上各种各样的标识，其中玩家会以蓝色的点来表示。玩家在移动后，自身周围会有一定的探索范围，这在地图上可以看到，当玩家周围显示红色时，就表示此时离挖掘点比较近，前后左右走两步就能在画面右上角看到提示，调查后可以发现迷宫的中的挖掘点。可以挖掘的东西分为使用挖掘工具的“矿石”类、使用采取的“植物”类、使用伐工具的“树木”类。挖掘点出现的位置和能够挖掘的次数都是随机的，获得的材料可以在村庄内进行合成，合成道具和装备的种类非常多，灵活利用合成系统可以大幅减少玩家的开销。

领袖等级
（カリスマランク）

领袖等级会在角色状态的左下角显示，领袖等级高的角色，进行解放行动时捕捉怪物的成功率也就越高，领袖等级太低的话，是无法执行解放行动的。领袖等级会根据玩家在战斗中的表现进行增减，例如越早消灭敌人，越少回合胜利，领袖等级也就越高，反之则会下降。在战斗后按△键可以查看玩家在战斗中获得领袖等级增减的项目，领袖等级增加得越多，对玩家之后的战斗越有利。

任务
（クエスト）

任务系统，玩家进入城镇的任务屋就可以接受各种各样的任务，任务的种类很多，包括获得指定素材，打倒指定数量的怪物等等。完成任务后在任务名称前会出现○形标记。本作任务给予的报酬很丰富，而且没有接受的数量上限，进入迷宫前最好将可接的任务都领取了。



宿营地（キャンプ地）和会话



宿营地是在迷宫中可以稍加休息的场所，每个迷宫都有至少一个宿营地，在地图上会以特殊的图标来标识，调查后可以选择休息。这种休息和村庄里的休息不同，只能回复队伍的HP，无法回复MP。另外，在第一次进入宿营地时，一般会触发一次剧情会话，会话时会让玩家任意选择一名同伴，结束后该同伴的SP可以自动增加2点，玩家可以着重培养自己喜欢的角色。

技能的类别



本作中的技能大致分为四种，通常技、连锁技、爆发技和武器限定技。通常技在角色学会后即可发动；连锁技需要配合随从的灵魂来发动；爆发技在学会之后，进入战斗后累积满爆发槽才能使用，是所有技能中威力最大的一种；武器限定技是最麻烦的技能，通常需要满足连锁技的条件后，还必须让角色装备指定的武器后才能使用。武器限定技的威力要比普通技和连锁技强一些，在配置上特别要注意。

连锁技（リンクスキル）



连锁技是本作中发动条件最为复杂的技能，需要角色带有随从，并且随从所携带的灵魂和主角习得的连锁技相对应时才可以发动。具体的发动条件如下：首先玩家要在晶球盘中学会对应的连锁技，然后进入编成一项选择“フォロワ—”就可以看到每个随从所携带的灵魂属性，玩家选择好对应的角色后，按下△键可以看到该角色学会的连锁技发动所需灵魂，玩家按照技能所需的灵魂来选择携带该灵魂的随从，携带后就可以在战斗中选择该技能进行发动了。例如主角的连锁技“ドラグ–ンレイド”发动所需的灵魂分别为“龙”、“龙”、“魅”、“疾”和“刚”五种，玩家只要装备了具有这五种灵魂的随从后，就可以在战斗时发动技能“ドラグ–ンレイド”，发动时会消耗一定量的MP。游戏中大部分威力强大的技能都是连锁技，不进行灵魂组合的话，战斗的难度会大幅增加。以下是所有角色的通常技，连锁技和武器限定技一览。

技能名称	使用角色	消耗MP	效果	类型	达成条件
フレイム	シルヴィ/ティアナ	7	对敌单体的炎属性攻击	通常技	–
ディフレイム	ティアナ	10	对敌单体的炎属性攻击	通常技	–
ヒ–トソ–ド	ファング	6	对敌单体的炎属性攻击	武器限定技	装备武器为剑时
フレイムソ–ド	ファング	9	对敌单体的炎属性攻击	武器限定技	装备武器为剑时
フロスト	マリ–	6	对敌单体的冰属性攻击	通常技	–
ディフロスト	シルヴィ/ラビス	9	对敌单体的冰属性攻击	通常技	–
冰刃	ルシアス	9	对敌单体的冰属性攻击	武器限定技	装备武器为刀时
冰击	ルシアス	15	对敌单体的冰属性攻击	武器限定技	装备武器为刀时
ボルト	シルヴィ/ファング/ラビス	8	对敌单体的雷属性攻击	通常技	–
ディボルタ	シルヴィ/ファング/ラビス	14	对同屏内复数敌人的雷属性攻击	通常技	–
ロック	ヘクト–ル	8	对敌单体土属性攻击	通常技	–
ディロッカ	ヘクト–ル	23	对同屏内复数敌人的土属性攻击	通常技	–
ウインド	ニコ/ティアナ	8	对敌单体的风属性攻击	通常技	–
ディウィンダ	シルヴィ/ニコ/ティアナ	21	对同屏内复数敌人的风属性攻击	通常技	–
ウエポンバスタ–	ルシアス	9	对敌单体攻击+攻击力下降效果	通常技	–
ア–マ–バスタ–	ルシアス	9	对敌单体攻击+防御力下降效果	通常技	–
ポイズン	マリ–/ニコ	11	对敌单体的毒属性的异常攻击	通常技	–
パラライズ	ニコ	8	对敌单体的麻痹属性的异常攻击	通常技	–
スリ–プ	マリ–	8	对敌单体睡眠属性的异常攻击	通常技	–
バインド	マリ–	9	对敌单体拘束属性的异常攻击	通常技	–
トルフレイム	ファング	13	对敌单体的炎属性攻击	连锁技	–
トルフロルト	ラビス	18	对敌单体的冰属性攻击	连锁技	–
ドレイン	シルヴィ	9	攻击对手的同时吸收一定量的HP	通常技	–
ヒ–ル	ティアナ/ファング/マリ–/ラビス	9	我方单体HP小回复	通常技	–
ハイヒ–ル	ティアナ/ラビス	20	我方单体HP大回复	通常技	–
エリアヒ–ル	ティアナ/ラビス	22	我方全体HP小回复	通常技	–
メディック	マリ–	7	恢复我方单体的毒和麻痹状态	通常技	–
リリ–ス	マリ–/ラビス	7	恢复我方单体的封印和拘束状态	通常技	–
ウエイク	マリ–	7	恢复我方单体的睡眠和混乱状态	通常技	–
コンチエス	ラビス	7	恢复我方单体的魅了和畏怖状态	通常技	–
ディフエンス	ファング/ヘクト–ル	6	我方单体进入防御状态	通常技	–
パワ–チャ–ジ	ファング/ヘクト–ル	10	下次攻击的攻击力上升	通常技	–
マジックチャ–ジ	シルヴィ	10	进行魔法蓄力，下回合的魔法伤害大幅度增加	通常技	–
パワ–アップ	ティアナ/ファング	8	我方单体的攻击力上升	通常技	–
マジックアップ	ティアナ	8	我方单体的魔法攻击力上升	通常技	–
バリアアップ	シルヴィ	8	我方单体的魔法防御力上升	通常技	–
ヒットアップ	ニコ	8	我方单体的命中率上升	通常技	–
パワ–ゲイン	ルシアス	10	下次攻击的攻击力上升	通常技	–
ア–マ–ゲイン	ヘクト–ル	12	自身的防御力上升	通常技	–
スピ–ドゲイン	ルシアス/ファング	12	我方单体的速度上升	通常技	–
パワ–スタンド	ルシアス/ファング	7	我方单体的攻击力上升+回避率下降	通常技	–
ガ–ドスタンド	ファング	7	我方单体的防御力+速度上升	通常技	–
マジックスタンド	シルヴィ	7	我方单体的魔法攻击力上升，速度下降	通常技	–
ア–マ–リリ–ス	ルシアス	7	我方单体的速度上升+防御力下降	通常技	–
トラップガ–ド	ニコ/マリ–	7	我方单体的封印和拘束状态恢复	通常技	–
エスケ–プ	ニコ/ラビス	8	我方全员从迷宫中瞬间脱出	通常技	–
索敌步行	ニコ	16	60步之内，我方队伍先制攻击的概率上升	通常技	–
トレジャ–サ–チ	ニコ	5	感知区域内未开启宝箱的宝箱数量	通常技	–
龙の胜どき	ファング	34	我方全体攻击力大幅度上升	通常技	–
凤凰の导き	ティアナ	34	我方全体的命中率大幅上升	通常技	–

技能名称	使用角色	消耗MP	效果	类型	达成条件
暗の见极め	ルシアス	34	我方全体的会心一击率大幅上升	通常技	–
深渊からの声	シルヴィ	34	我方全体的攻击魔法威力大幅度上升	通常技	–
大地の护り	ファング/ヘクト–ル	34	我方全体的防御力大幅度上升	通常技	–
免疫强化	マリ–	6	自身的异常状态耐性上升	通常技	–
慈爱の障壁	ラビス	34	我方全体的魔法防御力上升	通常技	–
みんなで全力疾走	ニコ	34	我方全体的移动速度大幅度上升	通常技	–
トルフレイム	ティアナ	13	对敌单体的炎属性攻击	通常技	–
クアドフレイム	ティアナ/ファング	28	对敌单体的炎属性攻击	连锁技	–
ペントフレイマ	ティアナ	39	对敌全体的群体攻击	连锁技	–
ヘクスフレイマル	ティアナ	34	对敌方的全体攻击+一定概率附加混乱状态	连锁技	–
フレイムバ–ド	シルヴィ/ティアナ/ファング	26	攻击同屏敌全体的同时一定概率附加混乱状态	连锁技	–
スチ–ムボム	シルヴィ	29	对敌全体的火属性攻击	连锁技	–
ヴォルケ–ノ	シルヴィ/ティアナ/ファング	49	对敌全体的火属性攻击，一定概率附加混乱状态	连锁技	–
スプリットバ–ン	ファング	11	对敌单体的炎属性攻击	武器限定技	装备武器为剑时
バ–ンスラッシュ	ファング	19	对敌单体的炎属性攻击	武器限定技	装备武器为剑时
パイロスラッシュ	ファング	31	对敌全体的群体攻击	武器限定技	装备武器为剑时
バルクスラッシュ	ファング	42	对敌全体的群体攻击	武器限定技	装备武器为剑时
ア–ムブレイク	ファング/ヘクト–ル	19	对敌单体的炎属性攻击+攻击力下降效果	武器限定技	装备武器为爪时
ボディブレイク	ファング/ヘクト–ル	24	对敌单体的炎属性攻击+防御力下降效果	武器限定技	装备武器为爪时
フレイムネイル	ファング	26	对敌单体的炎属性随机攻击	武器限定技	装备武器为爪时
インパクトカノン	ファング	29	对敌单体的炎属性爆炸攻击	武器限定技	装备武器为爪时
フレイムランス	ファング	16	对敌方的单体攻击	武器限定技	装备武器为枪时
バ–ニングランス	ファング	28	对敌方的单体攻击	武器限定技	装备武器为枪时
フレイムパイル	ファング	28	对敌方的单体攻击	武器限定技	装备武器为枪时
スラストパイル	ファング	35	对敌方的单体攻击	武器限定技	装备武器为枪时
フレイムピック	ティアナ	9	对敌单体的炎属性攻击	武器限定技	装备武器为レイピア时
サウザンドヒ–ト	ティアナ	26	对敌单体的随机次数攻击	武器限定技	装备武器为レイピア时
フレイムレイン	ティアナ	32	对同屏敌全体的炎属性攻击	连锁技	–
ブラストレイジ	ファング	71	对敌单体的连续攻击	武器限定技	装备武器为枪时
ナパ–ムデス	ファング	82	对敌单体的连续攻击	连锁技	–
ドラグ–ンレイド	ファング	94	对敌单体的强力攻击	连锁技	–
トルフロスト	シルヴィ/マリ–	7	我方单体的封印和拘束状态恢复	通常技	–
クアドフロスト	シルヴィ/マリ–/ラビス	39	对敌单体的冰属性攻击+速度下降效果	连锁技	–
ペントフロスト	シルヴィ/ラビス	45	对敌单体的冰属性攻击+一定概率附加拘束效果	连锁技	–
ヘクスフロスタ	シルヴィ/ラビス	59	对同屏敌全体的冰属性攻击+一定概率附加拘束效果	连锁技	–
フラジャイル	マリ–	40	对敌方的单体攻击+防御力下降效果	连锁技	–
アイスソ–ド	ルシアス	9	对敌单体的冰属性攻击	武器限定技	装备武器为剑时
フリ–ズソ–ド	ルシアス	23	对敌单体的冰属性攻击+一定概率附加拘束效果	武器限定技	装备武器为剑时
アイスクレイモア	ルシアス	52	对同屏敌全体的冰属性攻击	武器限定技	装备武器为剑时
コ–ルドレイド	ルシアス	13	对敌单体的随机次数伤害	武器限定技	装备武器为爪时
アイスクロ–	ルシアス	46	对同屏敌全体的随机属性攻击	武器限定技	装备武器为爪时
ブレイクランブ	ルシアス	28	对敌单体的随机次数伤害	武器限定技	装备武器为爪时
フリ–ズランス	ルシアス	16	对敌单体的冰属性攻击	武器限定技	装备武器为枪时
スパイクランス	ルシアス	35	对敌单体的冰属性攻击	武器限定技	装备武器为枪时

技能名称	使用角色	消耗MP	效果	类型	达成条件
アイシクルパイル	ルシアス	62	对敌单体的冰属性攻击	武器限定技	装备武器为枪时
冰壹ノ型・冰牙	ルシアス	14	对敌单体的冰属性攻击	武器限定技	装备武器为刀时
冰贰ノ型・冰块斩	ルシアス	25	对敌单体的冰属性攻击+一定概率附加拘束效果	武器限定技	装备武器为刀时
スプレッドアイス	シルヴィ/マリ–	17	对同屏敌全体的冰属性攻击	武器限定技	—
アイススパイク	マリ–	54	对敌单体的冰属性攻击	武器限定技	装备武器为杖时
アブソシュリ–ク	マリ–	37	对敌全体的即死攻击+自身HP下降的概率增加	连锁技	–
トルボルト	シルヴィ/ファング/ラビス	12	对敌单体的雷属性攻击+一定概率附加麻痹效果	连锁技	–
ブラスマタイブ	ファング/ラビス	12	对敌单体的雷属性强力攻击	连锁技	–
クアドボルタ	シルヴィ	21	对同屏敌全体的雷属性攻击	连锁技	–
ペントボルタル	シルヴィ/ラビス	34	对敌方全体的雷属性攻击	连锁技	–
ヘクスボルタル	シルヴィ	40	对敌方全体的雷属性攻击+一定概率附加麻痹效果	连锁技	–
プラズマダイブ	ティアナ	18	对敌单体雷属性攻击	连锁技	–
ロックスト–ム	ティアナ	18	对敌单体的随机次数攻击	连锁技	–
サンダ–ブラスト	ファング	64	对同屏敌全体的雷属性攻击	连锁技	–
スタンフレイル	シルヴィ	7	对敌单体的雷属性攻击+一定概率附加麻痹效果	武器限定技	装备武器为杖时
プラズマウィップ	シルヴィ	25	对敌单体的麻痹效果+魔法防御力下降	连锁技	–
サンダ–ピック	シルヴィ	38	对敌单体的雷属性攻击	连锁技	–
ライオットボルト	シルヴィ	52	对同屏敌全体的雷属性攻击	连锁技	–
ショックボルト	シルヴィ	59	对同屏敌全体的雷属性攻击+一定概率附加麻痹效果	连锁技	–
プラズマゲイザ–	シルヴィ	78	对敌全体的雷属性攻击+一定概率附加麻痹效果	连锁技	–
トルロック	ニコ/ヘクト–ル	15	对敌单体的土属性攻击	连锁技	–
クアドロック	ヘクト–ル	23	对敌单体的土属性物理攻击	通常技	–
ペントロッカ	ニコ/ヘクト–ル	63	对同屏敌全体的土属性攻击+一定概率附加拘束效果	连锁技	–
サンドブロ–	ニコ/ヘクト–ル	18	对敌单体混乱属性的异常攻击	连锁技	–
マッドボ–ル	ニコ/ヘクト–ル	16	对敌单体拘束属性的异常攻击	连锁技	–
グランドクラック	ヘクト–ル	34	敌方全体的回避率下降	连锁技	–
メルトグランド	ニコ/ヘクト–ル	38	敌方全体的速度下降	连锁技	–
フルスイング	ヘクト–ル	29	对敌单体的强力物理攻击	武器限定技	装备武器为斧时
スピンアックス	ヘクト–ル	44	对敌方全体强力物理攻击	武器限定技	装备武器为小刀时
ブレイドダンス	ニコ	36	对敌单体随机次数攻击	武器限定技	装备武器为小刀时
サンドハイド	ニコ	21	自身回避率一时上升	武器限定技	装备武器为小刀时
ホ–ルドスタ–ト	ニコ	13	我方单体的速度上升	武器限定技	装备武器为小刀时
リベンジスタンド	ヘクト–ル	19	自身进入反击状态	连锁技	–
ヒ–ルガ–ド	ヘクト–ル	33	受到物理攻击时，待机状态下自身HP自动回复	连锁技	–
チャ–ジガ–ド	ヘクト–ル	30	受到魔法攻击时，待机状态下自身HP自动回复	连锁技	–
ム–ヴインパクト	ヘクト–ル	103	对敌方全体的土属性攻击+一定概率附加混乱效果	连锁技	–
トルウィンド	ニコ/ティアナ	22	对敌单体的风属性攻击	连锁技	–
クアドウィンダ	シルヴィ/ニコ/ティアナ	35	对同屏敌全体的风属性攻击	连锁技	–
ペントウィンダル	シルヴィ/ニコ	42	对敌方全体的风属性攻击	通常技	–
ヘクルウィンダル	ニコ	54	对敌方全体的风属性攻击	连锁技	–
ヘイルスト–ム	シルヴィ/ティアナ	52	对同屏敌全体的风属性攻击	连锁技	–
フォ–ルスト–ム	シルヴィ/ニコ/ティアナ	47	对同屏敌全体的风属性攻击+一定概率附加拘束效果	连锁技	–
ファイブスタ–	ティアナ	12	对敌单体的随机次数攻击	武器限定技	装备武器为レイピア时

技能名称	使用角色	消耗MP	效果	类型	达成条件
リップガスト	ティアナ	45	对同屏敌全体的全体攻击	武器限定技	装备武器为レイピア时
ウィンドノイズ	ニコ	13	对敌单体的混乱属性异常攻击	武器限定技	装备武器为弓时
ウィ–クショット	ニコ	48	命中率超高的对敌单体攻击	武器限定技	装备武器为弓时
エイミング	ニコ	23	自身的命中率上升	武器限定技	装备武器为弓时
エアロスト–ム	ニコ/ティアナ	66	对同屏敌全体的风属性攻击	连锁技	–
ウィンドカッタ–	ニコ	45	对同屏敌全体的风属性攻击	连锁技	–
ソ–ラ–レイ	ニコ	81	对敌方全体的风属性攻击	连锁技	–
トルネ–ド	ニコ	83	对敌方全体的风属性攻击+一定概率附加畏怖效果	连锁技	–
サウザンドレイン	ニコ	109	对敌方全体的风属性攻击+一定概率附加畏怖效果	连锁技	–
ランペ–ジ	ヘクト–ル	21	对敌单体年的随机多段攻击	连锁技	–
アルカナブレイク	マリ–	68	对敌方全体攻击的强力攻击	连锁技	–
レクレスアタック	ルシアス	53	消耗自己的体力对敌单体的攻击	连锁技	–
バ–ンソウル	ルシアス	35	自身能力上升+HP和MP每回合徐徐下降	连锁技	–
ソウルブラスト	ルシアス	41	全体强力攻击之后自身死亡	连锁技	–
ラストグレア–	ラビス	28	对敌单体的高概率石化魔法	连锁技	–
ポイズンミスト	マリ–	32	复数敌人进入毒属性的异常状态	连锁技	–
チャ–ムダンス	マリ–	28	复数敌人进入毒属性的异常状态	连锁技	–
バインドスペル	マリ–	24	复数敌人进入魅了属性的异常状态	连锁技	–
スト–ングレア–	マリ–	20	复数敌人进入石化属性的异常状态	连锁技	–
カ–スシ–ル	マリ–	16	复数敌人进入封印属性的异常状态	连锁技	–
スリ–プソング	マリ–	19	复数敌人进入睡眠属性的异常状态	连锁技	–
フルヒ–ル	マリ–	45	我方单体HP完全回复	连锁技	–
エリアハイヒ–ル	ラピス	38	我方全体HP大回复	连锁技	–
エリアフルヒ–ル	ラピス	225	我方全体HP大回复	连锁技	–
フォ–スシエア	ラピス	100	将自身的MP分享给同伴	连锁技	–
オ–トヒ–ル	ラピス	25	5回合内我方全体的HP自动徐徐回复	连锁技	–
キュア	ラピス	20	我方单体异常状态恢复	连锁技	–
リカバ–	ラピス	23	我方单体战斗不能复活	连锁技	–
フルリカバ–	ラピス	59	我方单体战斗不能回复，HP全回复	连锁技	–
ヒ–ルブ–スト	ラピス	6	5回合内自身的回复技能和回复道具效果强化	连锁技	–
ハイディフェンス	ヘクト–ル	12	自身的防御力上升	连锁技	–
ボディガ–ド	ファング/ヘクト–ル	6	一回合内我方同伴受到单体物理攻击时，代替其承受攻击	连锁技	–
ボディシ–ルド	ヘクト–ル	6	一回合内我方同伴受到单体魔法攻击时，代替其承受攻击	连锁技	–
パワ–ゲイザ–	ルシアス/ファング/ヘクト–ル	17	下一次的攻击威力大幅上升	连锁技	–
マジックゲイザ–	シルヴィ	17	下回合攻击魔法的威力上升	连锁技	–
パワ–ブ–スト	ルシアス/ファング/ヘクト–ル	18	自身的攻击力大幅上升	连锁技	–
ア–マ–ブ–スト	ファング/ヘクト–ル	17	自身的防御力大幅上升	通常技	–
マジックブ–スト	ラピス	17	自身的魔法攻击力大幅上升	连锁技	–
バリアブ–スト	ティアナ/ラピス	15	自身的魔法防御力大幅上升	连锁技	–
ヒットブ–スト	ルシアス	15	自身的命中率大幅上升	通常技	–
クイックブ–スト	ルシアス	15	自身的回避率大幅上升	通常技	–
スピ–ドブ–スト	ルシアス/ファング	15	自身的速度大幅度上升	连锁技	–
パワ–アクセル	ラピス	16	我方单体攻击力上升	连锁技	–
ア–マ–アクセル	ラピス	15	我方单体防御力上升	连锁技	–
マジックアクセル	ラピス	15	我方单体魔法攻击力上升	连锁技	–
バリアアクセル	ラピス	13	我方单体魔法防御力上升	连锁技	–
ヒットアクセル	ラピス	13	我方单体命中率上升	连锁技	–
スピ–ドアクセル	ラピス	13	我方单体速度上升	连锁技	–

技能名称	使用角色	消耗MP	效果	类型	达成条件
パワ–フォ–ム	ルシアス/ティアナ	24	我方全员攻击力上升	通常技	–
ア–マ–フォ–ム	ティアナ	20	我方全员防御力上升	连锁技	–
マジックフォ–ム	シルヴィ	20	下回合攻击魔法的威力上升	连锁技	–
バリアフォ–ム	シルヴィ	17	我方全体的魔法防御力上升	连锁技	–
ヒットフォ–ム	マリ–	17	我方全体命中状态上升	连锁技	–
クイックフォ–ム	マリ–	17	我方全体回避状态上升	连锁技	–
大自然の施し	マリ–	22	我方全体异常状态大幅度上升	连锁技	–
挑发	ニコ/ファング/ヘクト–ル	6	一定时间内让敌人持续攻击自己	连锁技	–
ステルス	ニコ/ラピス	13	我方单体的命中率上升	连锁技	–
ソウルテイカ–	シルヴィ	15	对敌单体一定概率的即死攻击	连锁技	–
ブロウアップ	シルヴィ	15	队伍中第一个随从使用自爆攻击，会降低角色的领袖等级	连锁技	–
ア–マ–リ–ク	ヘクト–ル	18	敌单体防御力下降	连锁技	–
レイジングブロウ	ヘクト–ル	25	对敌单体的物理攻击	武器限定技	装备武器为爪时
ラピッドナックル	ヘクト–ル	38	对敌单体的连续物理攻击	武器限定技	装备武器为爪时
スラップスイング	ルシアス/ヘクト–ル	27	对敌单体的攻击+一定概率附加麻痹效果	武器限定技	装备武器为斧头时
アックスガ–ド	ルシアス	5	一定几率自身使用武器进行防御	武器限定技	装备武器为斧头时
マイトクレイバ–	ルシアス/ヘクト–ル	53	对敌单体的强力攻击	武器限定技	装备武器为斧头时
ウェポンブレイク	シルヴィ/ニコ/ルシアス/ティアナ	13	敌单体的攻击力下降	武器限定技	装备武器为小刀时
ア–マ–ブレイク	シルヴィ/ニコ/ルシアス/ティアナ	22	敌单体防御力下降	武器限定技	装备武器为小刀时
グリ–ブブレイク	シルヴィ/ニコ/ルシアス	28	敌单体回避率下降	武器限定技	装备武器为小刀时
无明の构え	ルシアス	13	自身进入反击状态	武器限定技	装备武器为小刀时
争霸の构え	ルシアス	29	自身攻击的会心一击率上升	武器限定技	装备武器为小刀时
介错	ルシアス	42	对敌单体攻击+一定概率附加即死效果	武器限定技	装备武器为小刀时
レッグシュ–ト	ニコ	11	对敌单体的攻击+速度下降效果	武器限定技	装备武器为弓时
魅惑の旋律	マリ–	8	敌方全体进入魅惑状态	武器限定技	装备武器为乐器时
英雄の呗	マリ–	14	我方全体攻击力上升	武器限定技	装备武器为乐器时
守人の呗	マリ–	14	我方全体防御力上升	武器限定技	装备武器为乐器时
贤者の呗	マリ–	12	我方全体魔法攻击力上升	武器限定技	装备武器为乐器时
阴阳の呗	マリ–	12	我方全体魔法防御力上升	武器限定技	装备武器为乐器时
突击进行曲	マリ–	12	我方全体速度上升	武器限定技	装备武器为乐器时
ハ–メルン	マリ–	10	我方全体遇敌率上升	武器限定技	装备武器为乐器时
シ–ルスマッシュ	シルヴィ/ティアナ/マリ–/ラピス	13	我方单体命中率上升	连锁技	
ホ–リ–レイ	ティアナ	168	我方单体HP和MP少量回复	武器限定技	装备武器为杖时
パワ–エミット	マリ–	10	敌单体攻击力下降	武器限定技	装备武器为杖时
ア–マ–エミット	マリ–	18	敌单体防御力下降	武器限定技	装备武器为杖时
マジックエミット	マリ–	32	敌单体魔法攻击力下降	武器限定技	装备武器为杖时
バリアエミット	マリ–	18	敌单体魔法防御力下降	武器限定技	装备武器为杖时
ヒットエミット	マリ–	8	敌单体命中率下降	武器限定技	装备武器为杖时
クイックエミット	マリ–	8	敌单体回避率下降	武器限定技	装备武器为杖时
スピ–ドエミット	マリ–	8	敌单体速度下降	武器限定技	装备武器为杖时
警戒步行	ニコ	10	100步之内，全员受到的陷阱伤害减半	连锁技	–
杀气	ニコ/ファング	13	一定时间内队伍的遇敌率上升	连锁技	–
忍び足	ニコ	24	一定时间内不会遇敌	连锁技	–
临战索敌步行	ニコ/ファング	28	120步内队伍遇敌后，先制攻击的概率上升	连锁技	–



爆发技
（バースト）

角色的必杀技，玩家在晶球盘中可学得“バーストマスタリー”，进入战斗后角色头像左边就会出现爆发槽（バーストゲージ），当角色受到伤害或者造成伤害时爆发槽会累积，蓄满后会在菜单中增加“バースト”指令，选择后即可发动强力的爆发技，爆发技的特点在于威力高且攻击的范围大，运用得当的话有一发逆转的效果。每个角色最多能够累积三条爆发槽，必须在晶球盘中将其全部激活，每激活一个可以使用的爆发技等级会提升一级，最高为三级，每个角色的三级爆发技可是非常强力的，以下是所有角色的爆发技一览。



技能名称	技能等级	使用角色	效果
バーニングブレイク	1	ファング	对敌全体的强力火属性攻击
レイジングドライブ	2	ファング	召唤巨大的火柱，对敌方全体的强力火属性攻击
ファイナルノヴァ	3	ファング	召唤小型太阳，对敌方全体的强大火属性攻击
レッドフェザーロンド	1	ティアナ	对敌全体的火属性攻击，同时附带魅了效果
ガールズバーンハート	2	ティアナ	对敌全体的爆发攻击
クイーンエールワルツ	3	ティアナ	对敌全体的强力火属性攻击，一定概率附带魅了效果
魔神剑一闪	1	ルシアス	对敌单体的强力攻击，高概率附加即死效果
饿狼真空斩	2	ルシアス	对敌全体进行强力攻击，高概率附加即死效果
奥义 幻魔断罪无限阵	3	ルシアス	对敌全体的强力攻击，高概率附加即死效果
ダークパニッシャー	1	シルヴィ	对敌全体造成伤害同时附加畏怖效果
ゲート オブ ヘル	2	シルヴィ	对敌方全体大伤害的同时附带畏怖效果
ラストジャッジメント	3	シルヴィ	对敌全体特大伤害的同时附带畏怖效果
メガトンチョップ	1	ヘクトール	攻击敌全体，伤害的同时一定概率附加混乱效果
ウルトラギガハンマー	2	ヘクトール	对敌全体的强力土属性攻击
ジオインフィニット	3	ヘクトール	对敌全体的强力土属性攻击，同时附加拘束效果
スクリームコーラス	1	マリー	对敌全体高几率畏怖效果的异常攻击
メロディ オブ リーフ	2	マリー	对敌全体高几率睡眠效果的异常攻击
グローリーシンフォニ	3	マリー	我方全员的全能力上升
エールフォース	1	ラピス	我方全员HP和异常状态全回复
ヒール ザ ワールド	2	ラピス	我方全员的HP和MP回复
エターナルリヴァイヴ	3	ラピス	我方单体战斗不能状态回复，HP全回复
ハンティングブラスト	1	ニコ	对敌全体进行攻击同时附带拘束效果
ストライクキャノン	2	ニコ	对敌全体进行攻击同时附带封印效果
ナインライトニング	3	ニコ	对敌全体进行攻击的同时附带麻痹效果

流程攻略

第一章 龙皇の苦难

试しの神殿

剧情过后一路前进，战斗没什么难点，也没有岔路。见到女神クリューネア后发生剧情，最终主角被女神剥夺了龙的姿态，变成了羽化前的形态。CG后会自动进行一场审判战斗，玩家操作王女的随从与对手作战，很简单的一场战斗，具体玩法可以参考系统部分，根据提示的按键输入很轻松就能获胜。胜利后画面再次转回主角一边，被夺取龙型的龙皇位于“试しの神殿”，这里的地形很简单，借此机会多熟悉一下基本的操作方法。一开始没有回复单位会比较吃力，敌人的攻击力比较高，多利用技能攻击吧。在周围能走的地方转一圈，拿到宝箱里的物品后返回一开始玩家所在的房间可以触发剧情，会有几只怪物以随从的身分加入队伍，现在玩



家可以进行编成了。一路来到1F中央下方的房间内可以发现神殿的出口，不用管其他的地方先离开神殿，进入村庄会发生剧情，新的同伴ヘクトール加入队伍，在村庄内可以回复，接受任务、合成等等。整顿好队伍后，返回“试しの神殿”，继续探索1F没有探索完的部分，可以发现新的要素——发掘点，不过由于前期发掘用的道具都很贵，初期可以直接跳过。另外，该阶段会出现解放系统，玩家可以在怪物体力较低的时候将其捕获成为我方的随从，1F下方的四个房间目前进不去，探索完其他部分后，从中央的大门来到2F，在2F右

上角探索，可以发现地上有两个有颜色的地板，根据地板上不同颜色的数量依次踩下，可以开启被关闭的房间大门（先踩只有一块红色部分的地板，后踩有两块红色部分的地板），进入到这里会发生剧情，新同伴ラビス加入队伍，她属于强力的回复单位，将其安排在后排并一定要随时保证她的安全。接下来进入新的房间，会触发本作的迷你游戏“审判战斗”，胜利后本迷宫结束，回到村庄触发后续剧情，再出大地图就可以看到第一个泰坦迷宫。

ダリスのティターン

第一层

游戏中的第一个泰坦迷宫。敌方属性以火为主，该迷宫的难度相比之前的大了不少，进入前最好能在附近提升一下等级，多赚点钱将队伍的装备全面提升后再进入。迷宫1F先通过右边的小路，回收上方房间的宝箱后再探索下方的小道。右边的通道和下方的升降梯现在都进不去。有岩浆的地板踩上去全员都会受到伤害，注意回避。另外，在这里ラビス应该有足够的SP点数，优先将晶球盘左上角的全体回复技能“エリアヒール”学会，增加队伍的存活力，不过要注意该技能属于核心技能，必须把上方的技能盘中其他技能全部学完后才能学习。继续前进，进入中央的大门会发现被怪物追赶的少女，此时发生强制杂兵战，对手一共五名，HP都在100左右，使用强力技能击倒中央的敌队长，这样能够大幅度削减其余杂兵的能力，如果有爆发技的话最好，一招足以清场。胜利后得知神秘少女也是来挑战神之试练的，在ヘクトール的邀请下，神秘少女マリー加入队伍一起行动。在出发前，记得为她配置随从。



第二层

进入2F后有很多道路被巨大的岩石挡住，调查附近的机关可开启道路，每开启一个会发生一次剧情。来到最中央的房间后凤凰族的少女ティアナ出现，原来因为主角的行动让她在迷宫中遇到了危险，愤怒的她开启机关让主角等人掉了下去。此时玩家会掉落到1F原先无法进入的房间内，回收完这里的发掘点后，出门后原路前进进入3F。

第三层

3F的难度再次上升，敌人都是五个一组出现，多注意敌人的属性再使用对应的魔法，回复MP的药也要买一些。在本层的中央位置可以找到4F的楼梯，进入后可以找到回复点，更深的地方暂时还进不去。该层中央房间是本迷宫的审判之间，审判战斗的玩法与“试しの神殿”一样，指挥随从在迷你游戏中胜出即可，对手的数量要比之前多出不少，整体难度比较高，一次能带上30名随从挑战的话会比较容易一点，失败的话需要返回村子一次才可以再次挑战，游戏开始前可以保存一下。完成后继续前进，从右边的楼梯可以下降到2F和1F的之前未探索的另外一边。这里的地图区域很大，敌人的强度也非常高，通常会出现一场战斗同时遇到三队敌人的情况。在这里还会发现一个宿营点触发营地剧情，玩家可以任意选择一名队友进行对话，被对话的角色能够额外增加2

点SP，由于只能选择一名队友，建议玩家选择想要重点培养的角色。在1F的最里层，可以找到关键道具“弓箭の纹章の键”，可以打开4F被挡住的大门。

第四层～第五层

使用之前获得的钥匙开启4F被挡住的大门，本层敌人的实力再次提升，不过只要完成一两场战斗，我方的等级也会迅速成长起来。在区域的左边和右边各有一个出入口可以通向5F。在中央的大厅有一个水晶，调查水晶身后的开关可以开启本迷宫的电梯，之后就可以在1F至4F之间自由移动了。推荐先进入地图右上角的楼梯，这样可以回收5F右半区域的宝箱，接着一路返回4F，从左边的通道进入5F，一路前进可以返回到4F左边的区域，在这里探索一下，很快就可以找到通往6F的楼梯，在该区域如果遇到狮子型的敌人时要注意，它的能力很高，在对付时一定要注意安全。

第六层

进入6F后很快就能找到新的楼梯，爬上楼梯来到“温柔の箱”的区域，这里的大门只会在玩家通过3F的审判战斗后才会打开。进入后会再次发生审判战，本次的难度要比3F的更高，需要更强力的随从和更高的随从等级才能获胜。通过审判之战后，继续深入探索本区域很快就能进入第二个区域“勤勉の箱”内，这个区域很大，最终房间位于画面的中央，建议玩家先探索左边地图左下角，获得重要道具“试しの神殿の赤の键”后能够开启“试しの神殿”1F下方的几个小房间。准备好后，保存一下即可进入中央区域的房间，与本章的BOSSダリス开始对决。





BOSS ダリス

ダリス的体型非常巨大，刚开始玩家只能攻击到它的两条巨腿，腿的血量不多，如果有爆发技的话可以考虑使用，其他时间使用强力的单体攻击即可，群体回复可以在全员体力100以下的时候再用，不会有太大的危险。这个阶段完成后，玩家可以攻击BOSS的四只手臂，使用L或者R键来切换视角，先攻击哪个部分都是一样的，不过由于BOSS的头部在上方，建议优先攻击下方的双手，削减BOSS的攻击次数。将四只手臂击破后，集中火力攻击BOSS的头部，注意合理使用技能提高效率。完成后进入最后的部分，BOSS中央位置的弱点会暴露出来，BOSS的手臂依然会行动且玩家是无法攻击到它的，此时集中火力攻击中央的弱点部分即可。另外，该阶段BOSS会使用一招全体攻击，即使在我方角色已经更换过最新防具的情况下，一次仍能够削减我方100左右的HP，看到有同伴的HP下降到100左右时就要进行回复了，除了这招技能外，其他技能对玩家的威胁相对很小。将其击破后获得贵重道具“女神の福音”，接下来进入祈祷的房间发生剧情，**ラビス**的愿望终于达成了，她对视男性时，对方再也不会变成石头了。达成愿望后，“女神の福音”消失了，看来想要实现其他人的愿望，需要继续进行挑战，达成愿望的**ラビス**也表示，希望与大家同行，直到帮助其他同伴达成自己的愿望为止。

第二章 少女たちの願い

剧情后调查最深处房间的传送阵可以瞬间回到村子。此时画面自动切换到第二主角，凤凰族少女ティアナ身上，本章需要操作她进行探险。注意她的等级、随从、道具等暂时都不会继承。剧情后，前往迷宫“ダリスのティターン”，这个迷宫开始没有岔路，一直前行，敌人一开始比较强，但使用技能的话依旧很简单，瞬间就可以提升数级。一路来到2F中央的大厅后发现没有钥匙继续前进了。离开房间时自动发生剧情，ティアナ启动机关让龙皇一行人掉落陷阱，最后离开迷宫返回村子。



トルトゥガのティターン

第一层～第二层

剧情后先进入宿屋，会遇到两父子，第二天出门就可以在地图上发现新的迷宫“トルトゥガのティターン”。在迷宫1F很快就可以发现两个阶梯，先走左边的阶梯来到2F，调查机关后会遭遇一场强制的杂兵战，先击破敌队长可以让其他杂兵混乱。胜利后返回1F，从迷宫的另一边进入2F，一路探索很容易找到新的试练之间。本场审判战斗对手有16名随从，我方的随从至少要在20名以上才能战胜，可以先探索其他区域，等后期再返回挑战。完成该部分后先绕到本层中央区域，通过此处的楼梯来到3F找到开关，开启后2F之前有心脏标识的大门会自动开启。接着返回2F，在地图下方的位置调查门后进入可以发现排水装置，启动后进入1F淹水区域，注意，在这种区域内，玩家的行动会受到限制，例如这里的淹水区域，如果玩家不在40步以内脱离的话，会导致游戏直接GAME OVER。因此进入前要记得保存记录，并准备好传送阵等脱出道具以防万一。1F的淹水区域很小，先下去一次将左边的区域探索完，然后返回再一次通过即可，具体可以参考地图部分。穿过后来到2F的下方区域，这里可以发现一处温泉，进入后可以触发特殊的CG事件。接下来从另一边出来，返回2F，再来到中央的区域，从这里再次进入1F淹水区域的下方进行探索，注意这里的淹水区域很大且没有楼梯，需要分几次探索才能完成，具体也可以参考地图部分。探索完毕再次回到2F，一路下降到1F，从另一边进入之前2F的左上角，调查最前方的大门发现可以打开了，这里依旧和1F一样，需要穿越淹水区域才可以到达另一边，在2F新的区域探索一下，会发生与之前父子的剧情，不用管他们继续探索，从上方来到1F最右上角的淹水区域，探索完这一块，就可以找到进入3F的楼梯了。



第三层

进入3F后，直接可以获得重要道具“鹫尾の纹章の键”，一路绕回到之前在3F开启机关的位置，调查中央的大门就可以开启它。3F的地图很大，慢慢探索，来到地图右边的位置可以发现一个宿营点，调查这里会触发营地剧情。接下来继续探索，在出口的位置再次遇到父子两人。

第四层

进入这个区域后会发现大量的新陷阱，大片大片的刺地形踩上去会受到不小的伤害，如果要完成地图探索率的话，就多准备回复药吧。注意，有些陷阱所在的位置会挡住玩家前进的道路，不要硬闯，绕一下也能找到其他通道。此时ニコ如果学会了技能“ドラップガード”的话，使用后可以让受到的陷阱伤害降低一半。顺着可以探索的部分前进，在上方的小房间内出现选项，选择第一项进行强制战斗，敌人的数量比较多最好能够赞满爆发槽再挑战，一鼓作气消灭它们。本层有很多大型敌人，COST值很高，最好多捕获几只带在队伍里，对之后的审判战斗会非常有利。走中央的路可以进入本迷宫最上方的区域“忠义の箱”，在左边的区域探索会发现电梯，可以在1F到4F之间快速往返。为了以后方便建议开启一下。

第五层～第六层

“忠义の箱”区域一开始的位置右边可以找到回复点和传送点，在中央的位置会找到第二个审判之间，难度要比2F的大很多，角色的随从等级不够的话会非常吃力。地图右下角的区域需要绕到最下方后再绕回来才可以从反面开启。探索完该层后进入下一层“知识の箱”，敌人强度和之前一样，但比较恶心的是攻击附带石化状态，之前如果没有准备好回复石化状态的道具会很麻烦。来到该层的左上方再次遇到父子二人，父亲目前已经为了实现愿望而失去理智了，此时需要像捕捉怪物一样让其解放，失败了也不要紧，可以反复挑战。完成后在地图左边的角落可以找到重要道具“试しの神殿の青の键”，最后来到最中央的房间会遭遇本章的BOSSトルトゥガ。

BOSS トルトゥガ

和第一章的BOSS一样，トルトゥガ也是由数个部分组成，一开始需要将它背部左右两个点打破，这阶段要小心BOSS使用强力的冰属性魔法，对女主角的杀伤力比较大。将两个部分打破后，目标转移为BOSS背部的角，使用强力的单体攻击即可，注意MP的消耗，完成后再将背上的花朵消灭。这两个部分难度都相对较低。解决后转移到BOSS下方，此时需要打掉BOSS两条腿上的关节部分，依旧是老办法，有强力的群体攻击最好。将两个关节破坏后，BOSS最后的头部才会露出来，头



部的HP比较高，同时还会给自己增加防御力，防御上升状态下，玩家对BOSS的伤害会降低90%。另外，此阶段BOSS会使用全体强力攻击，伤害有100左右，回复单位要在150HP的安全血量以上随时待命，与其打持久战的话，胜利一定是属于我们的。将BOSS打到后，三人却将可以实现愿望的“女神の福音”送给了父子二人，帮助他们将已经被毁灭的村子“イベ”恢复原样。看来想要实现其他人的愿望，只能找新的迷宫继续挑战了。

第三章 いと、冥き者

剧情后进入新的地点“イベ”后，再返回村庄会见到同伴シルヴィ的哥哥ルシアス，原来他也在寻找能够实现愿望的“女神の福音”。

スローンのティターン

剧情过后自动进入本章，由于本章能使用的角色只有ルシアス一人，因此各种回复道具一定要带够，或者多闯几次迷宫更换一下装备，准备好后再继续出发。本次的迷宫会出现新的毒沼地形，踩上去后会在左边出现一个中毒指数，中毒指数达到100%后会受到大幅伤害，中途离开毒沼地形的话，中毒指数会逐步下降，只要不连续在毒沼地形上行动即可。本次迷宫的1F和2F很小，3F的场景非常宽广，毒沼地形也比较多。在3F的中央位置可以找到宿营点，但无法获得额外的SP点数，4F和5F比较大，敌人的数量也会变多，体力需要保持在50%以上。本章还有一个特点在于没有审判战斗，玩家不必刻意去捕捉怪物，身上携带随从的数量够用就行。进入5F的中央位置前，记得一定要蓄满爆发槽，一旦进入会强制开始一场杂兵战，敌人有六名，不使用强力的爆发技的话玩家的处境会很危险，完成这场战斗后本章结束。

第四章 大きくて小さな願い

スローンのティターン

第一层～第二层

剧情CG结束后再次回到男主角ファング这边，与女主角汇合后，两人吵了起来，还好在大家的劝阻下才没有继续发展成暴力事件。剧情结束后离开村子，进入第三章的迷宫“スローンのティターン”。1F没啥难点，直接进入2F可以发现新的机关——传送阵，在地图中需要利用传送阵来移动。该区域的传送阵不多，在进入下方的传送阵之后，需要先进入左右两边的房间中，开启地面的机关后（踩上去），再返回中央大厅才可以开启黄色的大门（机关地板的顺序和第一章的开启方法一样）。接下来传送到2F左边的区域，这片



区域中需要依次踩下左、右、上三个地板后才可以开启左边的大门。被传送到正上方的区域后可以发现两个传送阵，先走下方的传送阵传送到右边的区域探索，这里可以回收宝箱并会遭遇一场强制战斗。接着走中央的传送阵，会发现右边的区域有三个新的传送阵。左下的传送阵可以找到

3F的楼梯，不过需要先开启机关。右下的传送阵可以找到通往1F新区域的楼梯，而最上方的传送阵可以带玩家来到地图右上角，这里会触发与神秘女子，也就是原四大天王之一的战斗。胜利后再传送到1F的楼梯位置，在1F左边的区域触发审判战，难度很低，最终返回进入3F探索。



BOSS エキドゥナ

エキドゥナ的特点在于自身超强的单体攻击，被击中的话会损失300左右的体力，对我方成员的威胁很大。如果学会了单体大回复魔法的话本战要轻松很多。另外，如果玩家随从的好感度很高的话，很大概率会帮玩家抵挡攻击，虽然抵挡后随从死亡概率超高，但能给玩家创造充足的攻击机会。我方成员最好能够蓄满爆发槽再进入，这样两个技能打下去能够削减BOSS不少体力，接下来再使用各种强力的单体攻击猛攻，注意保持成员的HP难度不是很大，胜利后**エキドゥナ**会成为玩家的随从。

第三层～第四层

进入3F后会遇到シルヴィ，原来她和同伴走散了，剧情后シルヴィ会加入队伍。队伍成员超过4人，注意平时是无法更换的，想要更换队员的话可以在宿屋或宿营地更换。在3F先探索左上角的区域，该区域实际上只有一小部分可以完成，从右上角进入4F，发现这里属于全黑的一片区域，在探索的时候无法看到周围的情况，只能根据地图来判断位置。先走到地图下方获得圣火，再来到上方的房间点燃圣火台，这样左下角的大门会开启。进入这里的三岔道，会遇到同伴ニコ，对话后她也会加入队伍。继续探索黑区域部分，在最上方可以找到通往之前ルシアス探索3F的区域，在这里可以找到女主角ティアナ，与其对话后帮助她清除虫子，之后她也会加入队伍，继续前进来到4F会发现ルシアス，他现在还不会加入队伍，继续探索该区域剩余的部分，从另一个出口下降到3F后，可以找到另一个圣火，接着再原路返回4F黑暗的区域，将圣火放在右边房间第二个火坛内点亮该区域。接下来走地图中央狭长的小道，可以发现一个水晶装置，装置一共有四个部分，先接触惟一可以开启的部分后，返回右边的区域，走之前无法进入的大门后一路向3F下方探索，可以找到第三个圣火台以及第三个圣火，同时这里还可以开启水晶装置的第二部分。全部完成后，从下方的通道可以开启第三个水晶装置。第四个比较麻烦，需要在中央靠左的位置找到圣火，再点燃最下方的圣火台。将四个水晶装置都开启后，继续探索左边的区域，可以点燃第五个圣火台。从左边绕出来后，返回3F，走中央的小道，原来被毒气沼挡住的部分现在会出现移动平台，站上去启动它，一路传送下去，中途选第一项会触发一场强制战斗，另外还可以找到宿营地。最终在地图最上方找到“牙の纹章の键”后，返回4F在最左下角开启对应的大门进入5F。

第五层

进入5F的“悔恨の腰椎”，这层通过的难点在于切换机关，每一个机关对应一个巨石，切换后巨石会在道路的两个位置之间进行移动，玩家需要灵活切换来到达到地图的最下方，在最上方会再次找到一个宿营地。从地图中央的楼梯进入5F另一个区域“傲慢を负う背”，之后顺着直路一直走，进入下一个区域“秩序の箱”。

一进入该区域就会遭遇本章的第二场审判战斗，对手有60个随从，我方也要

满60名以上才行。其中在本章5F遇到的COST高达4的龙型敌人一定要多抓几只来，然后再将其等级提升到最高，不然要想打赢非常困难。胜利后继续前进，没啥难点，在地图最上方进入下一个区域“畏敬の箱”，从左边的道路前进很快就可以到达中央与最深处的BOSS战斗。



BOSS スロ-ン

スロ-ン一开始攻击的部位是它下方的鼻子，这个阶段难度不大，BOSS只会使用单体攻击，而且自身的HP不高，用强力的单体攻击对付它即可，它的物理耐性很高，多使用魔法攻击。将鼻子击破后，需要对付BOSS的双耳、两根象牙以及上方的鼻子，建议使用全体攻击先打BOSS的双耳和鼻子。这个部分看上去要对付的部位很多，但每个部位的血量都很少，而且四个部位的防御都不高，如果有2级的爆发技的话，三人一起发动甚至可以一回合解决掉，将这个部分打完后再解决上方的鼻子，打法和下方是一样的，本阶段我方角色的HP要保持在200以上，不然被连续击中一名角色的话很容易死亡。全部解决后，巨像最后的牙齿部分会暴露出来。这个阶段是最难的，虽然只要对付一个部位，但BOSS会使用强力的单体攻击和全体攻击，伤害可以达到400以上。这个阶段除了要给我方全员增加魔法防御外，还要让回复单位专心回复，这样能将伤害和死亡率大幅降低。将BOSS的嘴打爆后战斗结束，剧情后先将被迷失心智的ヘクト–ル解放出来，再进入最深处的房间，最终愿望虽然没有达成，但ヘクト–ル和マリ–都明白了他们所追求的东西，其实一直都在自己手中。

第五章 争いの焰

アギラのティターン

回到村庄会再次遇到ルシアス，剧情时他会告诉主角新迷宫的位置，但条件是与主角一起行动，此时ルシアス会加入队伍。出村庄就可以看到新的村庄セマニア，进入后发生剧情，准备一下出门即可看到新的迷宫。

罪に染まる右の翼

埃及风格的迷宫，连敌人都是木乃伊之类的。很快就能上到2F，在这里会出现流沙地形，踩上去会被自动传送，注意逆向是无法进行移动的，会被强制退出来。另外，有些流沙的中央部分会有窟窿，踩上去的话会掉到下一层，部分地方需要用这样的方法才能进入。在2F走左下角的道



路，可以进入2F的“罪に染まる右の翼”部分，该部分流沙传送带很多。要多移动几次才能摸清其规律。另外，本章敌人都是5个一组出现的，一定要准备好足够的MP回复药，保持持久的战斗能力。本区域还会出现红色的巨龙型敌人，能力很高，能捕捉的话多捉几只，增加玩家在审判战斗中的战斗力。一直向区域下方移动，在左下角的位置可以发现宝箱获得重要道具“四角の石板の欠片”。原路返回2F，从地图下方掉落到1F后，可以绕到1F的右区域，在这里可以找到“审判之间”。这里的审判之战难度比上一个迷宫还高，对方一共有70名随从，我方如果没有强力的高等级随从的话很难获胜。

罚に染まる左の翼

进入中央的位置可以找到装有贵重道具“剑の纹章の键”的宝箱，从右边的区域进入右方的地图“罚に染まる左の翼”，这里的地形和“罪に染まる右の翼”一样，利用传送点来到地图右上角找到贵重道具“五角の石板の欠片”。回到2F中央的位置，从地图中央偏右的角落掉下去，从楼梯返回2F可以找到贵重道具“三角の石板の欠片”，接下来返回2F的右边的一条狭长通道，在尽头可以发现一个机关，将其按下去后进入最下方的通道中，这里会发生特殊剧情，问题的正确的答案是“‘右’と答える”，但一开始无论那个选择都是错的，只有在可以自由选择队员时，选二コ来回答才能通过，成功后开启深处的宝箱获得贵重道具“圆形の石版の欠片”。将四个石板放置在1F中央的水晶石上后开启核心。接着走中央偏右下位置的房间，原先被流沙阻断的地方现在可以通过了，进入该区域后到达本章最后的两个场景之一“忍耐の箱”。

忍耐の箱～谦让の箱

一进入该区域就会遭遇本章最后一场审判战斗，本次的对手有80名随从，我方最好准备90名随从再来挑战，COST4以上的满级怪物最好要有10名以上，不然依旧会打得很辛苦。胜利后继续深入，在地图最上方进入下一个区域“谦让の箱”，走正中央的道路就可以发现本章的最终BOSS。

BOSS アギラ

不死鸟アギラ一开始需要打的部位是两条尾巴，这个阶段是比较简单的，每个回合尾巴只会使用单体攻击，伤害在150左右，另外它还会使用风属性的全体魔法，伤害在250～500之间浮动，只要注意回复不会有太大的问题。将该阶段完成后可以选择打BOSS的腹部或后尾。由于后尾会使用回复魔法，因此建议玩家集中火力先攻击它。将其破坏后再攻击腹部的羽毛部分。腹部的羽毛部分会使用单体风属性魔法，攻击次数在1～3之间浮动，一次伤害180左右，对HP较少的后卫会比较有威胁。将这四个部分破坏后，BOSS会亮出最后的头部，头部是BOSS最弱的部分，攻击力不强HP也很低，在体力降低时会使用异常状态魔法，及时恢复即可。将头部破





坏后，进入女神之间，大家使用宝珠的力量，希望见到女神。

第六章 最后の願い

剧情后返回村庄，第二天出村子就可以看到本章的新地图“天空の大神殿”。

天空の大神殿

相比前几个迷宫，“天空の大神殿”在地形上反倒比较简单，除了场景较大外基本上没有其他的特点，在左边的房间可以发现一个石像和几个开关，但目前无法启动。地图右边的房间都比较小，探索起来很麻烦，在地图上方可以找到三个楼梯口，左边和右边的楼梯可以上到3F回收一些宝箱，中央的楼梯能进入2F。本章在右上角会出现男主角的原四天王之一随从，与其对话后可以选择是否挑战，胜利后它会作为随从加入。



BOSS ベルーダ

与它战斗的难度很高，ベルーダ的等级在50左右，全体攻击伤害在300左右，单体攻击的伤害更是高达400，前者注意回复即可，后者很容易将角色打成濒死状态，或者直接干掉玩家的随从，BOSS的HP不多但防御力很高，对付它最好有能够给成员增加攻击力和防御力的技能，这样使用单体技能攻击它能够加快进攻效率。胜利后ベルーダ会恢复龙型状态并加入队伍。

第二层

本层最大的特点在于房间与房间之间会出现不少电击机关，玩家靠近后会出现○提示，在电消失的时候按下○键就可以通过，否则全员都会受到伤害，实际操作难度不高。本层正确的路在地图的下方，其他位置可以回收一些宝箱。战斗时经常会出现多屏的敌人，没有全体攻击的话会比较吃力，遇到单个的强力敌人时，能够捕捉的话尽量将其抓到队伍中，虽然本章没有审判战斗，但对玩家的整体实力会有所提高。

第三层～第五层

进入到3F后直走很快就可以找到宿营点。剧情后继续探索，本层会有大量的刺地形出现，要注意有些地方的刺地形会出现在道路的分叉口附近，一旦踩上去的话，会被推到另一边无法返回，只能绕道。从最上方的楼梯可以进入4F，这层的特点在于大面积的传送阵，传送阵看上去比较多，实际上大部分都是单方向的，即使走错也可以回收到不错的宝箱，值得仔细探索。在中央下方的位置可以找到5F的入口，5F比较小，也有电流陷阱。本层会有几场强制战斗，但敌人的数量都不多。另外，本层会出现一种死神一样的敌人，攻击附带即死效果，记得多带些复活药，否则就只能回城复活了。来到5F的中央，再次见到了久违的女神クリューネア，在将ルシアス不老不死的愿望取消后，主角告诉女神，自己的愿望就是与女神一战，女神留下一名强力的天使后，告诉主角自己会在“最后的试练”中等他。

BOSS セフィロト

巨型天使只有两个形态，不过第一个形态它有8个部位，8个部位一回合里全攻击一名角色的话这人就必死无疑了。我方一定要有一名强力的回复单位全力回复。8根触手中，建议优先集中火力消灭中央的两根，它们会使用全体火属性魔法，伤害在300以上，同时还附带混乱效果。两根触手的HP有2000左右，但别用火属性攻击它，耐性很高。上方和下方的触手会使用雷属性攻击，但伤害很低，惟一有威胁的就是单体攻击，三根触手连续击中一人的话很容易挂。将这个阶段熬过去后，BOSS的头部会露出来。这个阶段，BOSS



最具有威胁的是一招随机属性的攻击，攻击次数随机而且伤害巨大，我方队员不保持满体力的话，很容易死亡。BOSS头部的HP不高，使用单体强力攻击猛攻的话，只要回复跟上，击破它很容易。胜利后返回村庄，再出大地图就可以看到最终迷宫。

最终章 世界を創りし者

レ-ヴェのティタ-ン

第一层

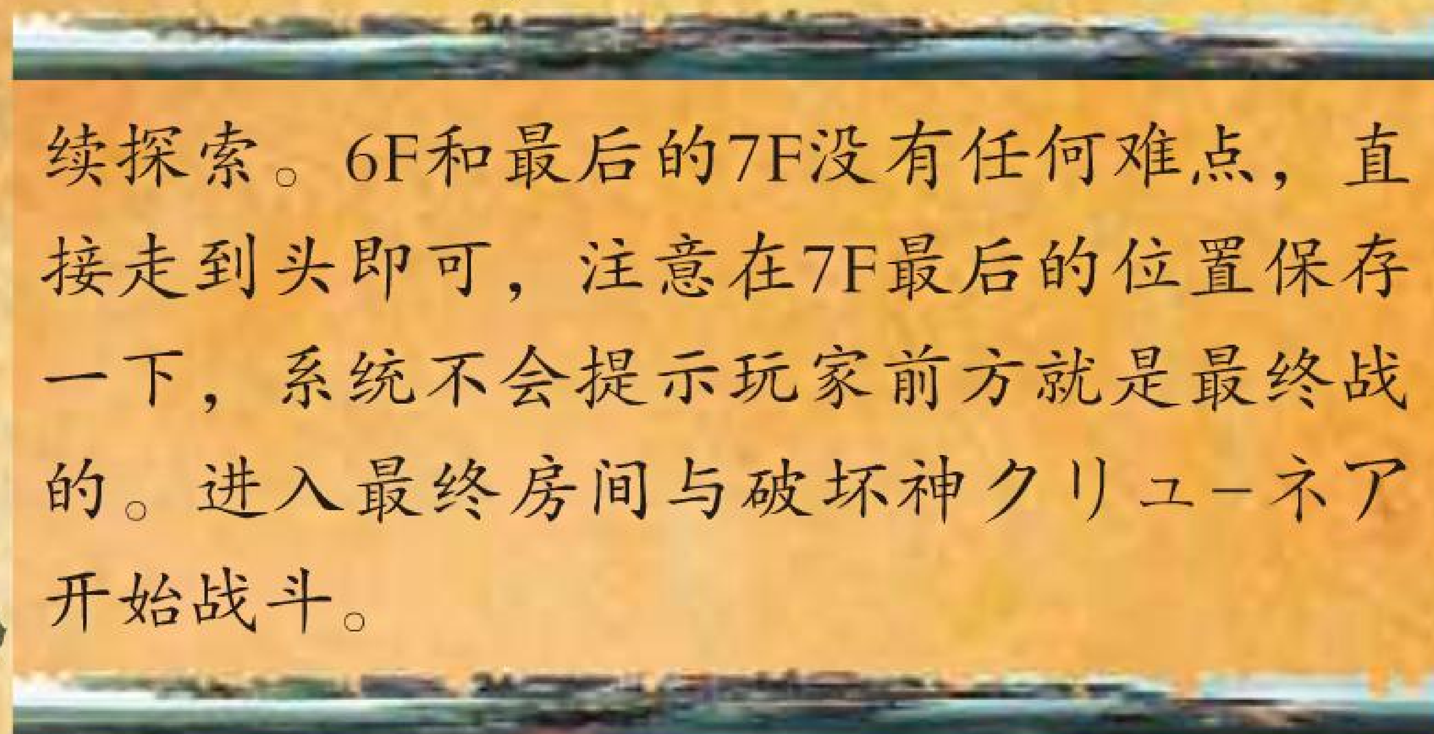
本篇的最终迷宫了，难度自然也不用说，该迷宫一共分为七层，每一层的面积小都增加了很多。敌人也经过大幅度的强化。进入1F会发现这里有很多的传送带，多探索一下能够回收几个不错的宝箱。来到右下角的房间会开始本章的审判战，对手有100名随从，我方角色如果之前在天空神殿中获得高COST怪物的话，本战会轻松许多，但记得一定要升级，不然打起来依旧吃力。一路移动到地图左下角可以找到通往2F的楼梯。

第二层～第七层

从左下角出发，本层全是由一个一个的小房间组成。地图依旧很大，从左下角出来后，一路向上方移动，很快可以发现宿营地。剧情过后向右边移动，在最上方



左边的房间外会发现原四天王之一，与其对话后发生战斗，胜利后他会以随从的方式加入队伍。接下来继续向下移动很快就能找到通向3F的楼梯。3F和4F可以说是连接在一起的，3F的很多部分要靠4F的落穴来到达。正确的路在地图的左上角，从右边一路前进，掉到3F可以回收一些宝箱。5F的的特点在于刺地形和数字地板，数字地板旁边有很多的刺地形，玩家要躲开刺地形，然后按照地板上显示的颜色数量依次激活，才可以开启中央房间的大门继



续探索。6F和最后的7F没有任何难点，直接走到头即可，注意在7F最后的位置保存一下，系统不会提示玩家前方就是最终战的。进入最终房间与破坏神クリューネア开始战斗。

BOSS ニーズヘッグ

ニーズヘッグ的特点在于强力的多次连续攻击以及高HP，它行动的时候会对我方单体进行5连击，每一击的伤害在100左右，后排成员被击中的话很容易被秒杀，准备好单体HP大回复的技能吧。它的HP在3000左右，将其击破后会正式加入队伍。

BOSS 破坏神クリューネア

破坏神**クリューネア**身上的部位非常多，首先需要对付她的腹部和双手，这个阶段难度很高，BOSS会随机使用全体攻击或单体攻击，全体攻击对魔防较低的角色可以造成600左右的伤害，对前卫的物理型角色威胁非常大。好在BOSS不会每个回合都用，回复单位一定要跟上。这三个部位的HP大概在5000左右，做好持久战的准备。将三个部位破坏后，BOSS的头部和双手会露出来。这个部分的难度比之前小





很多，攻击全是对我方单体，伤害不高，不过会有一定概率附加异常状态。石化和混乱这两种状态都非常麻烦，使用道具或技能第一时间解除，攻击力下降等状态威胁不是很大，总体来说难度不是很高。该形态破坏后，BOSS中央的大眼睛会暴露在玩家面前，该阶段最具威胁的一招是全体暗黑攻击，全体伤害在700以上，体力不高的后排成员被击中的话不死也半残。只要挨得住这一招的话基本就没啥威胁了，BOSS该部位的体力很高，与其慢慢消耗战吧。将其击破后本篇通关。最终，负面欲望的女神在大家的帮助下，恢复了原样，而主角，也想起了当时和女主角的约定。

本篇通关后可以保存游戏记录，再次读取后会触发隐藏剧情，同时地图上出现隐藏迷宫“无限アーク”





最近的迷宫RPG特别多，从本作的系统上来看，厂商的确下了一番功夫，成长系统类似《FF X》的晶球盘，技能又分为普通技，爆发技和连锁技等，看上去虽然复杂但上手后非常简单。玩家一次可以携带最多四名随从上场，增加了战斗的复杂性和多变性。游戏在迷宫的设计方面很出彩，有一种《旺达与巨像》的感觉，看上去非常宏伟。要说本作的缺点也比较多，采用主视点的移动方式让玩家的存在感较差，每个迷宫最后两层的场景几乎是一样的，有偷工减料的嫌疑。游戏的审判战斗做得非常鸡肋，但又不能不玩，有一种用来强制增加玩家游戏时间的感觉。总体来说，本作算是好坏掺半的一款原创RPG，喜欢RPG又不反感迷宫类的玩家可以一试。

文 太正之风 编 苍穹 美编 咕噜





荣耀同盟

グロリア・ユニオン

Atlus	S・RPG	2011年6月23日
日版	1人	6279日元
无对应周边		

在上辑的攻略中笔者介绍了每关的隐藏道具以及一些变化类道具的换取方法，相信在多周目奋战的玩家还在为敌方装备类道具的收集犯难吧，本次研究就将带来全部262种道具的获得方法。再次提醒各位玩家，敌方会多次登场的非大众脸角色，如贝尔伽斯、布拉克莫阿、罗冈等，其身上的装备会循序渐进地变化，如果玩家不拿到或打坏前一个，他在下次登场时还会装着同样的道具，这样就会导致后续的装备无法刷出。想要快速开启道具图鉴，除了需要在第3、5章自由选关的部分刻意选择有BOSS登场的关卡外，还要在其登场时务必确保道具掉落。敌方装备类道具的开启方式有3种：1.用偷盗卡（スティール）的必杀成功盗取；2.用道具破坏卡（アイテムブレイク）的必杀破坏；3.利用Luk等于或高于敌方的角色做致命一击、令道具掉落，此时玩家可以用幸运卡（ヴァイス）的必杀最大化我方Luk，道具掉落后哪怕被敌人抢走也是可以开启图鉴的。

下表中所列出的关卡数，尽皆是第一时间获取敌方装备后，后续道具的登场时间。装备除了有附带的特殊效果外，对角色能力值的加成方式有两种：一为增加或减少固定数量的小★，跟角色本身的小★相加减后判断能力是否发生升降，下表以“+、-数值”的方式表示；二为无视角色基本能力，直接增加或减少一颗大★，下表中用“↑、↓”箭头表示。至于隐藏道具的位置，请玩家们结合上辑攻略中的配图展开搜索。

中日文人名对照：伊修特（イシュト）、萍嘉（ピンガ-）、露露（ルルウ）、艾丽夏（エリ-シャ）、扎扎兰多（ザザ-ランド）、米涅索塔（ミネソタ）、萝可莫可（ロコモコ）、拉兹贝莉（ラズベリ-）、菲比（フィ-ビ-）、尤歌朵拉（ユグドラ）、冈古（ガング）、卡缪鲁（カミュル）、帕梅拉（パメラ）、安奴（アンヌ）、伊塔（イ-タ）、贝尔伽斯（ベルガス）、布拉克莫阿（ブラックモア）、罗冈（ロ-ガン）、梅拉妮（メラニ-）、伽尔姆（ガルム）、阿玖（アジョ-）、托蕾西（トレイシ-）、吉泽露（ジゼル）、恩丽埃塔（エンリエッタ）、伽利欧雷德（ガリオレッド）、阿修雷（アシュレイ）、辛弗尼亚（シンフォニア）、姬拉（キ-ラ）

道具列表

编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
001	アイアンヘルム	2	Gen↑、Tec-4、Atk-2，回避会心攻击	可使用重装备的男性	BF5-7骑士装备
002	アイスジャベリン	4	Gen+6、Atk+4，冷气攻击力上升	枪系专用	BF6-1吉泽露装备
003	爱の贝壳	3	Gen+3、Luk↑，异常状态无效	全员皆可	BF5-9人鱼装备
004	爱の锁	2	Gen+4、Tec-2、Atk-5，回避会心攻击	全员皆可	BF5-10魔女装备
005	爱の结晶	2	Gen-3、Tec-2、Atk+5，必杀槽时常处在全满状态	全员皆可	BF3-4人鱼装备
006	爱の绍介状	2	Gen-2、Tec+2，败退惩罚无效	全员皆可	BF2-2水手装备
007	爱の胜负服	2	Gen+3、Luk+2，确实出现战利品	女性专用	BF7-2女武神装备
008	爱の指轮	2	Gen+1、Tec+1，全属性攻击无效	全员皆可	BF3-9枪手装备
009	爱のロケット	2	Atk+2、Luk+4，全地形效果+20%	全员皆可	BF3-7狮鹫骑士装备

编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
010	アクエリアス	2	Gen+2、Tec+4，在海、水边时可以发动必杀技的地形效果	菲比专用	BF5–6隐藏
011	悪魔のシッポ	1	Gen–6、Tec↑、Luk↑，白天处于昏睡状态	与尾巴相称的人	BF5–5隐藏（第二阶段访问）
012	妖しの果实	1	食用后随机能力上升	全员皆可	BF5–8隐藏（声望为负）
013	イブニングドレス	3	Gen+4、Tec–4、Luk+2，擅长在夜晚作战	女性专用	BF5–10（夜晚访问）
014	愈しのハーブ	4	Luk+2，异常状态回复	全员皆可	BF4–3A隐藏
015	ウィルの结晶	–	无	全员不可	BF5–6隐藏
016	ウインドリボルバー	2	Tec+4、Atk+4，瞬间蓄力	铳系专用	BF5–10枪手装备
017	薄汚れたペンダント	1	Gen+1、Tec+1	全员皆可	BF3–5隐藏
018	海ゴブリンのチーズ	1	食用后Atk上升	讨厌牛奶的人以外	道具栏中有海ゴブリンのミルク，进入BF4–2后自动获得
019	海ゴブリンの人形	2	Gen+2	女性专用	BF3–7狙击手装备
020	海ゴブリンのミルク	1	食用后Tec上升	讨厌牛奶的人以外	BF1–2隐藏
021	海ドゼウ	1	食用后Gen上升	全员皆可	BF4–1隐藏
022	海の记忆	–	通关后开启广播剧欣赏	全员不可	BF7–4用盐プリン换取
023	ウミヘビ	1	食用后Tec下降	不反感奇怪东西的人	BF3–7隐藏
024	海蛇の长靴	1	Gen+2，毒沼地形无效	骑马、水栖型以外	BF1–3贝尔伽斯装备
025	海蛇のランサー	2	Gen+2、Tec+6、Atk+2、Luk+2，对水上的敌人强势	枪系专用	BF5–2用オタテの王様换取
026	エーテリオン	1	Gen↑、Tec+4、Atk+4、Luk+4，必杀槽自动高速积蓄	Lv15以上	BF6–4恩丽埃塔装备
027	エクスカリバー	2	Gen↑、Tec+4、Atk↑、Luk+4，神圣攻击力上升	剑系专用	BF6–4用5枚碎片换取
028	エレガンドスピア	2	Tec+4、Atk+2、Luk+2，获得经验值+3	枪系专用	BF5–10隐藏（声望为负）
029	エレメント	–	无	全员不可	BF5–3隐藏
030	黄金铳	3	Tec↑、Atk↑、Luk+4，在劣势时回复士气	艾丽夏专用	BF5–10隐藏（声望为正）
031	オーガニウム	–	无	全员不可	BF3–2隐藏
032	オーガブレード	1	Gen+6、Tec–6、Atk↑、Luk–2，POW上升25%	扎扎兰多专用	BF3–3用オーガニウム换取
033	オーシャンライフル	2	Gen↑、Tec+6、Atk+2，对手的地形效果为0%	铳系专用	BF6–4伽利欧雷德装备
034	お宝图鉴	–	通关后开启道具图鉴	全员不可	BF1–4安奴装备
035	思い出のペンダント	1	士气为0后能再起一次	全员皆可	道具栏中有薄汚れたペンダント，通过BF5–8后获得
036	ガーゴイルロッド	3	Gen–2、Tec+4、Atk+4、Luk–4，擅长在夜晚作战	杖系专用	BF6–2阿玖装备
037	海王神殿のカケラ	–	无	全员不可	BF1–4隐藏
038	贝壳の胸あて	2	Gen+2、Tec+2、Luk↑，回避会心攻击	菲比专用	BF5–2用きれいな贝壳换取
039	海神の剑	1	Gen↑、Tec+4、Atk↑、Luk↓，POW上升50%	伊修特专用	BF6–3用クリスタル+海底の蔷薇换取
040	海神のサンダル	2	Gen+4、Tec+4，移动类型变成水栖	骑马、水栖型以外	BF3–6隐藏
041	海神の魂	1	Tec+4、Atk+4，连战减员无效	全员皆可	BF5–6吉泽露装备
042	海贼王の手甲	1	Gen+4、Tec+4.，对反击完全防御	Lv8以上	BF5–3罗冈装备
043	海贼王の人形	2	Gen–2、Tec–2、Atk–2、Luk↑，士气为0后能再起一次	全员皆可	BF5–9隐藏（第二阶段）
044	海贼王のバッジ	1	Gen+4、Atk+2、Luk+4，必定满足卡片ACE类型	全员皆可	BF3–2罗冈装备
045	海贼王の帽子	3	Gen↑、Tec+3、Atk+1，POW上升25%	剑、枪、斧系专用	BF5–4罗冈装备
046	海贼王の铠	3	Gen↑、Atk↓，对突击完全防御	可使用重装备的男性	BF5–9罗冈装备
047	海贼勋章	2	Gen+1、Tec+1、Atk+1、Luk+1，恐慌无效	全员皆可	BF5–2隐藏（男性访问）
048	海贼のカバン	2	无	全员皆可	BF3–9隐藏
049	海底の蔷薇	–	无	全员不可	BF5–4隐藏
050	海灵の咒符	1	Gen↑、Luk↑，移动后士气下降	全员皆可	BF5–8狙击手装备（第二阶段）
051	カゴの中の白い蝶	–	无	全员不可	道具栏中有真っ白な珍しい蝶，装备着虫カゴ移动后自动获得
052	风神の道のカケラ	–	无	全员不可	BF4–2A/BF5–1B隐藏
053	カチューシャ	2	Gen+2、Luk+4，瞬间蓄力	伊塔以外的女性	BF5–9隐藏（需装备邪眼）
054	ガトリングガン	2	Gen↓、Tec+4、Atk↑，必杀槽自动积蓄	尤歌朵拉专用	BF5–10隐藏（声望为正）
055	ガラスのビン	1	Gen↓，被会心攻击率50%	冈古以外	食用海ゴブリンのミルク后自动获得
056	カラフル真珠	–	无	全员不可	BF1–2隐藏
057	カラフル真珠の腕轮	1	Gen–4、Tec+2、Luk+4，恐慌无效	女性专用	BF3–4用カラフル真珠换取
058	火龙の城のカケラ	–	无	全员不可	BF5–7隐藏
059	カレーライス	1	食用后Gen上升	全员皆可	BF5–7隐藏
060	枯れた花束	–	无	全员不可	道具栏中有しおれた花束，进入BF6–1后自动获得
061	皮のヘルメット	2	Gen+4，恐慌无效	冈古以外的男性	BF2–1海盗装备

编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
062	伪玺カエサル	3	Gen+2、Tec+2、Atk+2、Luk+2，强攻击频率提升	全员皆可	道具栏中有■玺カエサル，进入BF7–1后自动获得
063	绢织りの头巾	2	Tec+2、Atk–2、Luk+4，恐慌无效	伊塔以外的女性	BF3–9用きらきら金货换取
064	绢のコルセット	3	Gen↑，对反击完全防御	女性专用	BF4–4A/B安奴装备
065	希望のロザリオ	3	Gen+4、Tec+2、Luk+4，对突击完全防御	拉兹贝莉以外的女性	BF6–4人鱼装备
066	キャッツアイ	2	Tec+4、Luk+6，擅长在夜晚作战	全员皆可	BF3–5海贼装备
067	キャンディステッキ	4	Gen+1、Tec+1、Atk+1，连战减员无效	萝可莫可专用	BF2–1萝可莫可装备
068	狂科学者のメガネ	1	Gen+2、Luk+4，恐慌无效	全员皆可	BF4–4A/B阿玖装备
069	凶刃ベルセルク	1	Gen–4、Tec–4、Atk↑，连战减员无效	斧系专用	BF2–3贝尔伽斯装备
070	玉玺カエサル	3	Gen↑、Tec↑、Atk↑、Luk↑，强攻击频率激增	全员皆可	道具栏中有■玺カエサル，进入BF7–1后自动获得
071	鱼拓	2	Gen+2、Atk+2，MVP判定补正（效果小）	全员皆可	BF3–1隐藏（访问2次）
072	キラ–ビ–の巢	1	偶尔发动猛烈反击	全员皆可	BF3–3海盗装备
073	きらきら金货	–	无	全员不可	BF1–3隐藏
074	キルブレ–ド	2	Gen↓、Atk↑，单挑必胜	斧系专用	BF5–1A/B海贼装备
075	きれいな指轮	2	Luk+4，士气为0后能再起一次	手指纤细的人	BF3–5隐藏
076	きれいな贝壳	–	无	全员不可	BF5–2隐藏
077	ギロチンウエポン	3	Gen+4、Atk↑、Luk–4，对骷髅强势	枪系专用	BF3–2拉兹贝莉装备
078	金块	–	无	全员不可	BF2–4隐藏
079	禁忌のロザリオ	1	Gen↑、Tec↑、Luk↓，士气徐徐下降	全员皆可	BF3–3水手装备
080	禁断の果实	1	食用后全能力上升	全员皆可	BF5–8隐藏（声望为正）
081	金の海ドゼウ	1	食用后全能力上升	全员皆可	BF6–1隐藏
082	金のとっくり	3	Gen–6、Tec–2、Atk–2、Luk+6，不能使用必杀技	扎扎兰多专用	BF2–2隐藏
083	腐つた海ドゼウ	1	食用后Gen下降	不反感奇怪东西的人	道具栏中有死んだ海ドゼウ，进入BF6–3后自动获得
084	朽ち果てた剑	1	Gen↓、Tec↓、Atk↓、Luk–4，会心攻击率0%	剑系专用	BF5–7隐藏
085	首のない人形	3	Gen↓、Luk↓，不能反击	全员皆可	装备着海贼王の人形，士气降为0再起后自动获得
086	クリスタル	–	无	全员不可	BF3–6隐藏
087	クリティカライザ	1	Tec↑，会心攻击率50%	Lv9以上	BF7–3辛弗尼亚装备
088	グリフォンの羽根	1	Luk↑，移动后士气回复	全员皆可	BF5–7狮鹫骑士装备
089	グリフグリル	1	食用后Gen上升	全员皆可	用フレイム卡的必杀技击倒狮鹫骑士后掉落
090	クルセイドランス	2	Gen↑、Tec+4、Atk+4、Luk+2，必杀槽时常处在全满状态	枪系专用	BF6–1人鱼装备
091	黑ネコの耳饰り	3	Gen+2、Tec+2，夜晚移动后士气回复	伊塔以外的女性	BF5–4隐藏
092	グロリアパイレ–ツ	1	Gen+2、Tec+2、Atk+4、Luk↓，状态异常无效	剑系专用	BF6–4用4枚碎片换取
093	グロリア炮台	∞	强化炮台能力	海盗船专用	BF6–4用6枚碎片换取
094	贤者の石	–	无	全员不可	BF2–4隐藏
095	幻想戏曲の乐谱	–	通关后开启音乐模式	全员不可	BF5–5隐藏
096	幸运のタリスマン	1	Gen+4、Luk↑，确实出现战利品	全员皆可	BF5–2用カゴの中の白い蝶换取
097	航海日志	–	通关后开启荣耀航海记	全员不可	BF1–4贝尔伽斯装备
098	高级うに	1	食用后Atk上升	全员皆可	BF5–2隐藏
099	豪枪一本鬼	3	Gen↑、Tec↓、Atk↑，不能使用必杀技	枪系男性专用	BF4–1伽尔姆装备
100	ゴ–ルデンスピア	3	Gen+6、Tec↓、Luk↑，雷击攻击力上升	枪系专用	BF3–1用金块换取
101	ゴ–ルドバッジ	2	Atk+4、Luk+4，MVP判定补正（效果中）	全员皆可	BF5–10隐藏
102	ゴ–レムス–ツ	1	Gen↑、Tec↓、Atk+4，移动类型变为钝足	骑马、水栖型以外	BF5–10隐藏
103	ココリの实	1	食用后Luk上升	全员皆可	BF5–5隐藏
104	古代の魔导书	–	通关后开启卡片事典	全员不可	BF4–4A/B托蕾西装备
105	最高级マタタビ	1	食用后随机能力上升	全员皆可	BF5–10用ピンの中の海ドゼウ换取
106	サザンクロス	1	Gen+4、Tec↑、Atk+4、Luk↑，POW上升50%	杖系专用	BF6–2露露Mk–2装备
107	锖びたハチェット	3	Gen–2、Atk–2	斧系专用	BF1–1贝尔伽斯装备
108	锖びた锁	3	Tec↓、Atk↓，不能反击	全员皆可	BF2–1隐藏
109	锖びた炮台	∞	强化炮台能力	海盗船专用	Chapter3开启海盗船系统后自动获得
110	サラマンドラ	1	Gen+4、Tec–4、Atk+4，同等伤害反击	安奴专用	BF2–2安奴装备
111	珊瑚のスピア	4	Tec+4、Atk+4，在海、水边地形时回复士气	菲比专用	BF3–4菲比装备
112	斩铁剑	3	Tec↑、Atk↑，POW上升25%	伊修特专用	BF2–3/BF2–4布拉克莫阿装备
113	シ–ラカンスの骨	–	无	全员不可	BF3–3隐藏
114	盐ブリン	1	食用后Atk上升	全员皆可	BF6–3隐藏（扎扎兰多以外的角色访问）

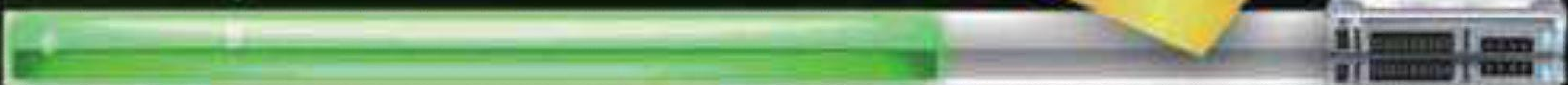
编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
115	しおれた花束	–	无	全员不可	道具栏中有シスタ–の花束，进入BF4–2后自动获得
116	シスタ–の花束	–	无	全员不可	BF3–1隐藏（士气为正）
117	邪眼	1	Tec↑、Atk+2、Luk–4，移动后士气下降	Lv9以上	BF5–8水手装备
118	ジュエルロッド	5	Gen↑、Atk–2、Luk+6，同等伤害反击	杖系专用	BF1–2露露装备
119	祝福の光轮	1	Gen↑、Luk↑，士气徐徐回复	伊塔专用	BF5–5伊塔装备
120	守护精灵のリング	2	Gen↑、Tec+4、Atk+2、Luk+6，全地形效果+20%	全员皆可	BF6–4用3枚碎片换取
121	シルバ–バッジ	3	Atk+2、Luk+2，MVP判定补正（效果小）	全员皆可	BF3–5隐藏
122	真・斩铁剑	2	Tec↑、Atk↑、Luk↑，士气伤害最大化	伊修特专用	BF3–9布拉克莫阿装备
123	深海の雪	–	无	全员不可	BF5–6隐藏（需装备ダウジングロッド）
124	深红のマント	3	Gen+6、Tec+4，火焰攻击无效	全员皆可	BF7–1阿修雷装备
125	死んだ海ドゼウ	1	食用后随机能力上升	不反感奇怪东西的人	道具栏中有海ドゼウ，进入BF5–9后自动获得
126	スイ–トキャンディ	1	士气徐徐回复	不讨厌甜食的人	BF5–4剑士装备
127	スウィ–トベリ–	1	食用后Luk上升	全员皆可	BF3–4隐藏
128	スタ–ダスト	–	无	全员不可	BF5–4隐藏
129	スナイプグラス	1	Gen↑、Tec+2，单挑必胜	全员皆可	BF6–5伽利欧雷德装备
130	世界树の枯れ枝	3	Gen+4、Tec+2、Luk+2，必杀槽时常处在全满状态	全员皆可	BF5–3隐藏（第一阶段）
131	世界树の叶	1	Luk↑，在任何敌方皆可发动必杀技的地形效果	全员皆可	BF5–3第二阶段，之前没有拿取世界树の枯れ枝的情况下访问
132	センチュリオ・B	1	Gen↑、Tec+4、Atk+6、Luk+2，神圣攻击力上升	尤歌朵拉专用	BF4–2A尤歌朵拉装备
133	ダ–クセイバ–	2	Gen–6、Tec+6、Atk+6、Luk↓，暗黑攻击力上升	剑系专用	BF5–4用ダ–クマタ–换取
134	ダ–クマタ–	–	无	全员不可	BF5–3隐藏
135	大胆ビキニ	2	Gen+6、Tec–2、Atk–4、Luk+4，会心攻击率0%	女性专用	BF5–2女性访问集落
136	大地の枪のカケラ	–	无	全员不可	BF4–2B/BF5–1A隐藏
137	タイヤキ	1	食用后Gen上升	全员皆可	BF3–1隐藏
138	太阳のオ–ブ	3	Gen+2、Luk+2，白天移动后回复士气	全员皆可	BF5–7用エレメント+魔水晶换取
139	ダウジングロッド	4	Atk–2、Luk+6，对特定道具有反应	全员皆可	BF3–5隐藏
140	宝の地图	1	对特定道具有反应	全员皆可	BF2–4隐藏
141	黄昏のヴェ–ル	2	Gen+2、Tec+4、Luk+2，擅长在傍晚作战	女性专用	BF5–7隐藏（女性访问）
142	タネガシマ	1	Gen↑、Tec–2、Atk–2，会心攻击率0%	铳系专用	BF3–1狙击手装备
143	タマゴのカラ	1	Gen+2，士气徐徐下降	全员皆可	BF3–7隐藏
144	小さな胸あて	2	Gen+2、Tec+2、Luk+4，对铳系单位强势	一部分女性	BF3–9枪手装备
145	血濡れのレイピア	1	Tec↑、Atk↑，移动后士气下降	安奴专用	BF7–4女武神装备
146	珍鱼の鱼拓	2	Gen+4、Tec+4、Atk–2、Luk–2，MVP判定补正（效果中）	全员皆可	BF3–4用鱼拓换取（夜晚）
147	デスブリンガ–	2	Gen↓、Tec+4、Atk+6、Luk+2，会心攻击率50%	枪系专用	BF5–10水手装备
148	铁のチョ–カ–	2	Gen+2、Tec+2、Luk+2，回避会心攻击	女性专用	BF2–2枪手装备
149	铁の足枷	1	Gen–2、Tec↓、Atk–4，移动力消耗2倍	骑马、水栖型以外	BF6–2隐藏
150	天空神の剑	1	Gen↑、Tec+6、Atk↑、Luk+4，必杀槽自动积蓄	伊修特专用	BF7–5阿修雷装备
151	传说の炮台	∞	强化炮台能力	海盗船专用	BF6–1隐藏（访问2次）
152	ドクロのピストル	5	Tec+6、POW上升25%	艾丽夏专用	BF1–2艾丽夏装备
153	ドクロ石	–	无	全员不可	BF5–7隐藏
154	トゲトゲトラフグ	1	食用后Luk下降	全员皆可	BF3–4隐藏
155	飞び鱼のサンダル	2	Tec+2、Luk+6，全地形效果为0%	骑马、水栖型以外	BF1–2女武神装备
156	トラップ	–	无	全员不可	BF2–1隐藏
157	ド派手なタ–バン	2	Gen+6、Luk+2，败退惩罚无效	喜欢华丽服饰的人	BF5–7隐藏（男性访问）
158	ナイトキラ–	3	Tec+2、Atk+6，对骑士强势	枪系专用	BF6–2伽尔姆装备
159	ナイトスコ–プ	1	Tec+6、擅长在夜晚作战	铳系专用	BF5–3狙击手装备
160	ナイトメア	3	Gen–2、Tec+6、Luk↓，暗黑攻击力上升	全员皆可	BF3–6骷髅装备
161	ナマクラソ–ド	3	Gen–6、Tec↓、Atk↓，对全部单位弱势	剑系专用	BF6–1用随机剑系道具换取
162	南国フル–ツ	1	食用后Luk上升	全员皆可	BF4–1隐藏
163	ニヴルグリ–ブ	1	Gen+2、Tec+4、Luk+4，擅长在全部地形作战	骑马、水栖型以外	BF7–4圣骑士装备
164	バ–ニングサン	3	Tec+2、Atk+4，擅长在白天作战	枪系专用	BF5–2卡缪鲁装备
165	ハイパ–ドリル	2	Tec↓、Atk↑，士气伤害最大化	枪系专用	BF6–4用1～2枚碎片换取
166	ハイパ–リング	3	Gen+2、Atk+2、Luk–6，士气伤害最大化	男性专用	BF1–1伊修特装备

编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
167	钢の炮台	∞	炮台能力强化	海盗船专用	BF3–9隐藏（白天访问）
168	ハチマキ	2	Gen↑、Atk+2，必定满足卡片ACE类型	男性专用	BF3–3剑士装备
169	发芽プロテイモ	1	食用后Atk下降	全员皆可	道具栏中有プロテイモ，进入Chapter3后自动获得
170	バナナンの实	1	食用后Luk上升	全员皆可	BF3–3隐藏
171	パメラのほうき	2	Gen–2、Tec+6、Atk+4、Luk↑，必杀技持续时间2倍	魔女系专用	BF5–3帕梅拉装备
172	パラディンランス	2	Gen↑、Atk+6，神圣攻击力上升	卡缪鲁专用	BF7–2伽尔姆装备
173	ビ–ストファング	1	Tec+4、Atk+4、Luk+2，对铳系单位强势	萍嘉专用	BF5–5海盗装备
174	ピ–チサンダル	2	Tec+6、Atk+2，擅长在海边地形作战	骑马、水栖型以外	BF1–2隐藏
175	干からびたトカゲ	1	食用后Atk上升	不反感奇怪东西的人	BF5–7隐藏
176	光の海域のカケラ	–	无	全员不可	BF6–1隐藏
177	悲枪シルヴィア	2	Tec+6、Atk↑、Luk↓，必杀槽自动消耗	枪系专用	BF5–7隐藏（声望为正）
178	ヒヅメシュ–ズ	2	Tec+2、Atk+2，移动类型变为骑马	骑马、水栖型以外	BF3–9海盗装备
179	漂流日记	1	Luk+4，败退惩罚无效	全员皆可	BF3–4隐藏
180	ひらひらリボン	2	Tec+4、Luk+2，异常状态无效	女性专用	BF1–2安奴装备
181	ピンに入った手纸	–	无	全员不可	BF4–1隐藏
182	ピンの中の海ドゼウ	1	食用后Gen上升	全员皆可	道具栏中有海ドゼウ，装备着ガラスのビン移动后自动获得
183	ファドペンダント	1	Gen+3、Tec+2、Atk+1、Luk+3，士气全回复	女性专用	BF6–3恩丽埃塔装备
184	フェルマ–タベル	3	Tec+4、Luk↑，抑制敌方必杀槽增长	伊塔专用	BF5–5隐藏（第一阶段访问）
185	フォ–ミュラ–	1	Tec↑、Atk↑，必杀槽全满	魔女系专用	BF6–2用漂流日记换取
186	船乘りのオキテ1巻	3	Gen+2、Tec↑、Atk–4、Luk+2，败退惩罚无效	有解读能力的人	BF3–5隐藏
187	船乘りのオキテ2巻	3	Gen+2、Tec+2、Atk–4、Luk↑，败退惩罚无效	有解读能力的人	BF3–6隐藏
188	船乘りのオキテ3巻	3	Gen↑、Tec+2、Atk–4、Luk+2，败退惩罚无效	有解读能力的人	BF3–6隐藏
189	プラズマショット	2	Tec+2、Atk+4、Luk+2，雷击攻击力上升	铳系专用	BF4–2B冈古装备
190	プラチナの发饰り	3	Gen+2、Tec+2、Luk+4，暗黑以外的属性无效	女性专用	BF6–1恩丽埃塔装备
191	プラチナバッジ	1	Atk+6、Luk+6，MVP补正判定（效果大）	全员皆可	BF6–1隐藏
192	ブラックマリア	3	Gen+4、Tec+2、Luk+6，对反击完全防御	女性专用	BF7–4姬拉装备
193	ブランクサンダル	3	Tec–2、Atk–2、Luk+4，移动后士气下降	骑马、水栖型以外	BF5–4隐藏
194	フランベルジェ	2	Atk+4，火焰攻击力上升	安奴专用	BF4–1梅拉妮装备
195	ブレイヴリング	3	Gen+4、Atk+2，会心攻击率50%	全员皆可	BF5–5剑士装备
196	プロテイモ	1	食用后Atk上升	全员皆可	BF1–1隐藏
197	ブロンズシ–ルド	1	Gen↑、Tec↓、Atk–2，对投石和支援炮击完全防御	铳系以外	BF5–2梅拉妮装备
198	ベルトポ–チ	3	Luk↑，一定几率回复士气	全员皆可	BF3–4海贼装备
199	ペロペロキャンディ	1	食用后全能力上升	不讨厌甜食的人	BF3–3隐藏
200	ほころびたロザリオ	1	Gen↓、Tec+2、Atk+2、Luk↓，必杀槽自动积蓄	全员皆可	BF2–2隐藏
201	星屑の砂时计	1	士气为0后能再起一次	全员皆可	BF7–2用深海の雪+スタ–ダスト换取
202	ホタテの王样	1	食用后Tec上升	全员皆可	BF3–4隐藏（白天访问）
203	北海熊の毛皮	–	无	全员不可	BF3–9隐藏
204	北海熊のコ–ト	3	Gen+4，冷气攻击无效	全员皆可	BF5–3用北海熊の毛皮换取
205	ボロ布	1	Gen↓、Luk↓，士气徐徐下降	全员皆可	BF3–2隐藏
206	マ–ジリング	4	Tec+6，必杀槽自动积蓄	Lv5以上	BF2–2扎扎兰多装备
207	マ–メイドフィン	1	Tec–4，移动类型变为水栖	骑马、水栖型以外	BF3–6隐藏（女性访问）
208	マジカルソ–ド	2	Gen+2、Tec+4、Luk+4，必杀槽自动积蓄	剑系专用	BF5–10用ウィルの结晶+朽ちた剑换取
209	魔水晶	–	无	全员不可	BF4–3B隐藏
210	魔枪ブラシェンド	2	Tec+4、Atk↑、Luk↑，士气徐徐下降	枪系专用	BF5–7隐藏（声望为正）
211	真っ白な珍しい蝶	–	无	全员不可	道具栏中有シスタ–の花束，进入BF3–4后自动获得
212	魔法めがね	1	Tec↑、Atk–2、Luk+2，必杀槽自动积蓄	持有魔力的人	BF4–2A魔女装备
213	まやかしの笛	2	Luk–4，对手的地形效果为0%	伊塔专用	BF5–10隐藏（声望为正）
214	マルスの大盾	1	Gen↑、Tec↓、Luk+4，对突击完全防御	有力量的人	BF7–2梅拉妮装备
215	マンタの鱼拓	2	Gen↑、Tec↑，MVP判定补正（效果大）	全员皆可	BF6–1用珍鱼の鱼拓换取
216	マンタのマント	3	Gen↑、Tec↑、Atk↑、Luk↑，对突击完全防御	全员皆可	BF6–5用マンタの鱼拓换取
217	ミ–ティア	2	Gen+4、Atk↑，会心攻击率50%	艾丽夏专用	BF5–10托蕾西装备

编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
218	ミスティ－コ－ト	3	Gen+2、Tec+5、Atk+1、Luk+3，获得经验值+1	女性专用	BF3–6隐藏
219	ミストルティン	1	Gen↓、Tec↑、Atk↑、Luk+4，胜利后吸收士气	剑系专用	BF7–2阿修雷装备
220	ミネラルリ–フ	1	食用后Tec上升	全员皆可	BF6–5隐藏
221	ミラ–ジュコ–ト	2	Gen+4，全地形效果+20%	Lv7以上	BF3–9隐藏（夜晚访问）
222	魅惑のピスチェ	3	Gen+2、Tec+2，士气徐徐回复	女性专用	BF5–4安奴装备
223	麦わら帽子	2	Gen+2、Luk+2，擅长在白天作战	冈古以外	BF5–4隐藏
224	虫カゴ	3	无	全员皆可	BF3–3用ドラップ换取
225	名马ワ–ドナ	3	Gen+6、Tec+2、Atk+4，必定满足卡片ACE类型	骑马型专用	BF6–3骑士装备
226	目隐しの布	1	Gen–4、Tec↓、Atk–6，被会心攻击率50%	全员皆可	BF2–2隐藏
227	メルヘン伪翼	1	Gen+2、Luk+6，移动类型变为飞行	Lv10以上	BF7–2隐藏（伊修特以外的角色访问）
228	モヴモヴの实	1	Gen+2、Tec+2、Atk–2、Luk–2，战斗后仍可移动	全员皆可	BF3–7隐藏
229	モ–ニングドレス	3	Gen–4、Tec+4、Luk+2，擅长在白天作战	女性专用	BF5–10隐藏（白天访问）
230	暗の邪域のカケラ	–	无	全员不可	BF6–2隐藏
231	暗夜のロ–ブ	3	Gen+4、Tec+2，暗黑攻击无效	全员皆可	BF4–3A/B阿玖装备
232	ユ–フォリアの纹章	1	Gen↑、Tec↑、Atk↑、Luk↑，对全部单位强势	尤弗利亚王专用	BF7–6A/B/C最终BOSS装备
233	ユ–フォリア历史书	–	通关后开启角色图鉴	全员不可	BF6–1用ビンに入った手纸换取
234	幽灵海贼の人形	6	Gen↓、Tec↓、Atk↓、Luk↓，对手必定猛烈反击	全员皆可	BF5–4隐藏
235	梦见の帽子	2	Tec+4、Atk+4、Luk↑，白天处在昏睡状态	女性专用	BF5–10隐藏（声望为负）
236	妖精石のブロ–チ	1	Gen↑、Tec↑、Atk↑，全属性攻击力极大	Lv15以上	BF5–7用タイヤキ换取
237	妖刀夜叉	3	Gen↑、Tec↑、Atk↑、Luk↓，偶尔猛烈反击	伊修特专用	BF3–8布拉克莫阿装备
238	四叶のクロ–バ–	4	Luk↑，确实出现战利品	全员皆可	BF1–1隐藏
239	ラカンの秘药	1	食用后Tec上升	18岁未满禁止服用	BF5–9用シ–ラカンス骨+ウミヘビ换取
240	ラッキ–ブル–ム	3	Gen+2、Atk+4、Luk↑，确实出现战利品	魔女系专用	BF5–10隐藏（声望为负）
241	ラピッドアックス	6	Gen–2、Tec+6、Atk+2，瞬间蓄力	斧系专用	BF1–1萍嘉装备
242	リヴェンジャ–	2	Gen–6、Tec↑、Atk+2、Luk↓，同等伤害反击	剑系专用	BF6–5剑士装备
243	リベリオンフォ–ス	3	Gen↓、Tec+6、Atk↑，对全部敌人有效	斧系专用	BF5–9贝尔伽斯装备
244	流星の炮台	∞	炮台能力强化	海盗船专用	BF4–2A/BF5–1B用钢の炮台换取
245	轮回の泪	3	Gen+6、Atk+4、Luk+4，必杀技持续时间2倍	菲比专用	BF5–6隐藏
246	ルビ–スタッフ	3	Atk+4、Tec+2，火焰攻击力上升	杖系专用	BF4–3A/B露露Mk–2装备
247	レ–スのハンカチ	2	Tec+4、Luk+4，瞬间蓄力	女性专用	BF3–5隐藏
248	历战のバンダナ	2	Gen+4、Tec+2、Atk+2、Luk+2，连战减员无效	男性专用	BF3–4水手装备
249	レッドクリムゾン	1	Gen+2、Tec–4、Atk↑、Luk+2，火焰攻击力上升	剑系专用	BF6–2梅拉妮装备
250	炼金のモノクル	1	Tec+6、Luk+4，获得经验值+3	持有魔力的人	BF5–5用高级うに换取
251	レンジャ–ブ–ツ	5	Gen+2、Tec+4，全地形效果+10%	骑马、水栖型以外	BF2–2米涅索塔装备
252	牢屋のカギ	–	无	全员不可	BF2–2剧情获得
253	ロ–ブ	3	Gen↓、Tec↓、Atk↓，对全部单位弱势	全员皆可	BF3–1隐藏
254	ロストマテリアル	–	无	全员不可	BF3–9隐藏（需装备着宝の地图）
255	ワ–プシュ–ズ	2	Tec+2，移动类型变为转移	骑马、水栖型以外	BF3–6隐藏
256	■玺カエサル	–	无	全员不可	道具栏中有BF6–5，进入后自动获得
257	■玺カエ■ル	–	无	全员不可	道具栏中有■■カエ■ル，进入BF6–4后自动获得
258	■■カエ■ル	–	无	全员不可	道具栏中有■■カ■■ル，进入BF6–3后自动获得
259	■■カ■■ル	–	无	全员不可	道具栏中有■■■■■ル，进入BF6–2后自动获得
260	■■■■■ル	–	无	全员不可	道具栏中有■■■■■■，进入BF6–1后自动获得
261	■■■■■■	–	无	全员不可	BF4–3A/BF4–3B用ロストマテリアル+贤者の石换取
262	メダリオン	–	回复士气专用	全员不可	普通敌兵掉落

下崽工房





本专栏主要针对已发售游戏的下载内容进行介绍和解谜，由于游戏本身都已经发售了一段时间，主要内容也早就完结，而下载内容的部分就像是游戏诞生出的新要素，新内容，因此专栏也定名为“下崽”，新老游戏的下载相关要素都将在这里集结。



雷顿教授与奇迹假面



◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

忙碌的厨房（厨房は大あわて）

桌面上各处堆叠着数量不等的盘子，将盘子摆放在桌子上，要求同种颜色的盘子必须两两相邻，不同色的盘子一定不能相邻，将所有的盘子摆放在桌子上吧。

厨房 1



厨房 2



厨房 3



黑鸭恐慌（かるがもパニック）

鸭妈妈带着鸭宝宝在池塘栖息，要求按照顺序将一只母鸭和四只幼鸭放置在空地上，放置时鸭群不能相互邻接，选择幼鸭的放置方向后，母鸭的视线会转向反方向，在母鸭的视线里也不能出现其他鸭群，地图上已经标注的母鸭和带顺序的幼鸭必须全部使用。

黑鸭 1



黑鸭 2



黑鸭 3





怪物猎人 携带版 3rd



◆Capcom◆ACT◆2010年12月1日◆1～4人

恐暴の宴
更新时间:2011.04.22

任务解说

若无法在10分钟内击败第一头恐暴龙，10分钟后第二头恐暴龙就会从竞技场中央出现，这时面对两头恐暴龙，即使铳枪+自动防御也十分痛苦。单人挑战的话强烈推荐配上耐震技能。而多人挑战时尽可能将第一头速杀以减少风险。该任务获得的“黑い龙革



チケット”是制作底力装“漆黑轻皮足具”和“漆黑轻皮足具内裤”的关键素材。

任务类型	狩猎	参加条件	HR4以上
任务等级	★8	契约金额	1600
指定地点	斗技场	报酬金额	19200
成功条件	狩猎两头恐暴龙	时间限制	50分钟

任务报酬

100%	黒い龙革チケット×1	13%	恐暴龙の大牙×1
5%	黒い龙革チケット×1	6%	恐暴龙の钩爪×2
25%	恐暴龙の黒鳞×1	12%	恐暴龙の唾液×3
8%	恐暴龙の黒皮×2	4%	恐暴龙の宝玉×1
14%	恐暴龙の黒皮×1	5%	龙玉×1
8%	恐暴龙の大牙×2		

JUMP・连击の炎戈龙！！

更新时间:2011.04.22

任务类型	狩猎	参加条件	HR4以上
任务等级	★8	契约金额	900
指定地点	火山（昼）	报酬金额	10800
成功条件	连续狩猎3头炎戈龙	时间限制	50分

任务解说

炎戈龙开始的出现位置以及刷新位置都在7区，由于要连续狩猎3只炎戈龙，单人进行任务时间会比较紧张，带上陷阱捕捉会节省不少时间。该任务的炎戈龙体型都很大，应适当留意甩尾的攻击范围。完成该任务后，斩击斧玩家将可以获得期待已久的“海贼Jチケット”，用于制作3洞+强击瓶的海盗J斩击斧。

任务报酬

100%	海贼Jチケット×1	8%	炎戈龙の碇口×1
5%	海贼Jチケット×1	10%	炎戈龙の尻尾×1
10%	炎戈龙の坚壳×1	6%	赤热的胸壳×2
16%	炎戈龙の上皮×1	14%	坚龙骨×2
10%	炎戈龙の锐爪×1	8%	狱炎石×1
10%	炎戈龙の上ヒレ×1	3%	龙玉×1

追加报酬



20%	龙玉×1
50%	狱炎石×3
30%	坚龙骨×4
100%	赤热した坚胸壳×2
100%	炎戈龙の坚壳×2

ファミ通・大角と巨锤、再び！

更新时间:2011.05.06

任务类型	狩猎	参加条件	HR4以上
任务等级	★8	契约金额	1400
指定地点	斗技场	报酬金额	16800
成功条件	狩猎一头角龙亚种和一头爆锤龙亚种	时间限制	50分钟

任务解说

黑角龙和钢锤龙一开始就出现在斗技场中，不过只是下位的强度。钢锤龙物理伤害吸收很低，水属性吸收很高，而黑角龙也吸收一定的水属性伤害，所以推荐水属性的武器，技能推荐水属性强化、高耳，进去后用闪光弹或烟雾弹牵制两只怪物，完成该任务后可获得“ファミ通PT”，这是制作“白金黄冠”的关键素材。

任务报酬

100%	ファミ通PT×1	14%	钢锤龙の坚壳×1
5%	ファミ通PT×1	13%	钢锤龙の上鳞×1
15%	黒角龙の坚甲×1	10%	钢锤龙の耐热壳×1
15%	黒角龙の坚壳×1	8%	钢锤龙の刚颚×1
5%	角龙の延髓×1	5%	龙玉×1
10%	上质な黒巻き角×1		

王族の招宴

更新时间：2011.05.13

任务类型	狩猎	参加条件	HR4以上
任务等级	★8	契约金额	1600
指定地点	斗技场	报酬金额	19200
成功条件	狩猎一头雄火龙稀少种和一头雌火龙稀少种	时间限制	50分钟

任务解说

斗技场同时出现金火龙和银火龙，任务难度比较大，单人挑战的话建议使用闪光弹或者烟雾弹牵制，技能推荐出耳栓，先杀比较容易打的金火龙。战前可带上回家玉，这样出现紧急情况也可以马上回营地补血或调和素材。



任务报酬

100%	火龙の延髓×1	20%	金火龙の坚壳×1
3%	火龙の延髓×1	10%	金火龙の上鳞×2
7%	火龙の煌液×2	7%	雌火龙の逆鳞×1
20%	银火龙の坚壳×1	5%	雌火龙の红玉×1
10%	银火龙の上鳞×2	2%	古びたお守り×2
7%	火龙の逆鳞×1	4%	古びたお守り×1
5%	火龙の红玉×1		

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE


LIKY
提供

钢铁侠成现实，机械套装让你的力量增强十倍

还记得《钢铁侠》中主角穿上了钢铁套装后变得神通广大的情节吗？现实离这样的科幻场面似乎已不太遥远了，日本一位教授研制出一种“混合辅助机械套装”，能够让使用者的力量增强十倍。当然，它的使用目的不是想让你变为超人，而是为了帮助那些身有残疾的人重获行动自由。

这款“混合辅助机械套装”是日本筑波大学的山海嘉之教授在他的东京郊区实验室研制的，机械套装通过垫片与身体的特殊部位相连接，能够探测到微弱的生物电信号，垫片将与肢体运动相一致。当使用者穿着该套装试图移动时，从大脑释放的神经信号将通过运动神经元传输至肌肉组织，最终将产生肌骨系统的移动，强大的机械结构将帮助使用者完成日常活动。一位49岁的使用者在28年前的一场车祸中失去了行走能力，如今却能在这套机械套装的帮助下成功地登上了法国圣米歇尔山，可见这套装备的强大了。





我们总是在科幻电影或者动画片中见到这样的人体强化装备，如今它已变为现实，看来高达离我们也不远了。



提供

沈阳玩家暑期好去处
第三届ACG动漫电玩博览会

最近上下班回家已经看不见那些穿着校服的小学生，估计他们现在正如看着《掌机王SP》的各位一样，在房间吹着空调看动画打游戏吧。在沈阳的玩家注意了，2011年8月5～9日在辽宁工业展览馆将举行第三届动漫电玩博览会，在上一届该展人流已达到11万次，而今年如漫友文化、天闻角川、欢乐反斗城、中南卡通、华国际影业、鹏富行等动漫界响当当的龙头企业和品牌纷纷抢滩。

网游在是国内主要游戏行业之一，今年腾讯也将作为主要参展商，在现场针对下半年年将要上市的几款新游戏进行封测限量激活码的发放，诸如《御龙在天》、《轩辕传奇》等，此外官方更准备了5000个《穿越火线》、《地下城与勇士》、《QQ炫舞》等热门游戏的限量版游戏大礼包，只要在现场凭借入场门票一张，即可在腾讯的展区换取礼包一个（抽奖）。另外还有难得一见的国际级别电子竞技大赛CPL国际邀请赛，让玩家们在现场上一睹高手们的风采。

海外嘉宾依然是ACG漫展每年的重头好戏，前年是《全金属狂潮》歌姬下川美娜，去年是《口袋妖怪》小霞声优饭家雅弓，而今年嘉宾阵容将更为豪华。饰演《超时空要塞》李兰花声优的中岛爱，以及包办《机动战士高达 08小队》OP和ED的著名歌手米仓千寻将齐齐来到国内与玩家见面，更将于现场为大家献唱。



中国（沈阳）
第三届动漫电玩博览会

时间：2011年8月5～9日
地点：沈阳市辽宁工业展览馆
入场票价：20元
官方网站： www.syacg.com









▲往年人流。

◀本届Cosplay比赛初赛照片。

▼▶不少玩家熟悉的《地下城与勇士》、《穿越火线》等网游展位将现身漫展。







胧月
提供

诸位猎人们，考试了！



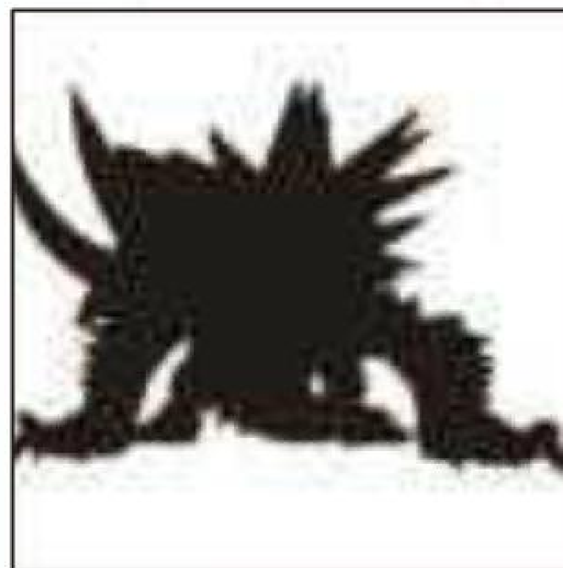
《MHP3》发售半年多了，还坚持奋战的猎人有多少呢？善于通过运营方式来维持旗下作品活力的Capcom，继狩猎祭、温泉村、主题公园外再出新招。这本名为《怪物猎人考试问题集》的新书包含了玩《MHP3》时不可或缺的狩猎知识，从怪物到野外地图乃至行云村的生活，边边角角280道问题考核猎人的知识储备是否合格。目前公布的问题有10道，这里小编将它们翻译成中文，大家来做一做吧，答案将在“掌门人”栏目中公布。

请选择图中动作的名称

问题1
A.跳步
B.跳舞
C.戏弄
D.舞动
答：



问题6 回答图中黑影所代表的怪物。



答：

写出下面两题中划线汉字的片假名

问题2 “ユクモの大剑”能轻松地用“ユクモの木”和“铁矿石”打造
答：

问题3 バギィ和ドスバギィ又被称为“眠狗龙”。
答：

写出下面两题中划线汉字的片假名

问题7 素材玉和光虫能够调合为“闪光玉”。
答：

问题8 装备六花垂冰丸去讨伐雷狼龙。
答：

填空

问题4 斩击斧只有在剑模式下才能使用“（　　　）突”。

问题5 技能“集中”对大剑、大锤、弓、太刀、斩击斧以及（　　　）等6种武器有效果。

填空

问题9 当随从猫的攻击方法是“不攻击”时，它的性格为（　　　）。

问题10 有★★★几率发动饮料技能“招财猫的金运”的温泉饮料是（　　　）。



半夏
提供

使人心跳加快的周边开始预售了！

荣登去年乙女GAME最受欢迎游戏排行榜冠军的《心跳回忆 女生版 第三个故事》如今又来抢钱……啊不，是发售周边了。Konami联合日本著名礼品制造商“LAZY SUSAN”将游戏





樱井琉夏

忠实再现游戏中从琉夏那里得到的“魅力指环”，其装饰物可以轻轻晃动，双指环装饰简单却很细致，分开或一起戴都别有趣味。





樱井琥一

游戏中从琥一处获得的“七宝戒指”，由七宝模样构成的戒指本身，完全忠于原作七宝风格的设计，可爱的颜色非常适合女孩子。

中男主角送给玩家的饰品全部实物化，把一件件精致漂亮的饰品展现在玩家眼前。同时每个饰品都将附送游戏角色“亲笔”书写的卡片一张，每张卡片都有一段角色对购买者的留言，那些曾经在游戏中为了男主角“心跳”的玩家们，如今还将继续体验这“心跳的回忆”，把游戏带入生活，让男主角送的饰品陪伴左右，该系列FANS一定不要错过。

“LAZY SUSAN”是1981年12月在东京青山开设的一家礼物专门店。其宣传口号是“赠送礼物的人和被赠送之人心意相通”，店铺凭借其贴心为客人服务的态度，发展蒸蒸日上。如今和Konami合作，它们将所有游戏玩家都视作客人，饰品的每个细节都制作精细，力求完全还原游戏中饰品的样子。下面就让我们一起来看一下吧。





不二山岚

山岚送给主角的“爱之吊饰”，吊坠表面闪烁着蓝色的光辉，端庄大方，闪亮且美丽，更添加原创银质星星挂饰，使饰品更加美丽。





新名旬平

游戏中的“玫瑰水晶项链”由新名送上，超长的项链多种卷法，可以搭配不同衣服，粉色的玫瑰形状水晶是项链的亮点。





绀野玉绪

三层天然石手环是来自绀野前辈的礼物，在天然石头的深色映衬下，整条手环显得十分美丽，整整三层可根据需要自行调整长短，更加衬托手的美感。





设乐圣司

银制项链上点缀着粉色镀金饰品，可根据喜好调节长度，纤细又美丽的项链来自优雅的圣司。



其实这不是Konami第一次实体化“《心跳回忆 女生版》系列”的饰品，最初的《心跳回忆 女生版》中的戒指就曾经被实体化过。

以上两个饰品都曾经因为大热而售空过，这次趁着新饰品的预售Konami重新开放了预定，喜欢的读者可不要错过啦。



《心跳回忆 女生版 第二个故事》中佐伯送给主角的项链也曾被很好地还原过。

又到夏天了，这可是游泳的好季节哦，前段时间编辑部就组织了一次水上乐园的旅游，不过大家记得准备好防晒用品，不然就像酷洛洛一样晒得背部直掉皮。说正题吧，不知道读者中有没有“《梦幻之星》系列”的Fans呢？本辑的美少女嘉宾可是《梦幻之星 携带版2 无限》的忠实玩家哦，现在就让我们有请本辑栏目嘉宾——misaki。



■《海贼王》波雅·汉库克





昵称：米莎/misaki
年龄：17
身高：168cm
生日：11.13
职业：学生、模特
星座：天蝎
性格：开朗、搞怪
喜欢的游戏：《梦幻之星 携带版2 无限》、《Sweet Pool》
喜欢的动漫：《反叛的鲁鲁修》
喜欢的颜色：银
喜欢的电影：《恋空》、《窈窕淑女》
喜欢的音乐类型：很燃很燃的（=3=）
喜欢的异性类型：有才
口头禅：你们都觉醒了么（= =）





酷洛洛：你好哦，misaki。
misaki：哈哈，酷洛洛你好。
酷洛洛：先给大家来段自我介绍吧
misaki：Hi，大家好，我是misaki，电脑好卡（TAT）。
酷洛洛：额……貌似你同时也是兼职模特吗？
misaki：是的哦。
酷洛洛：那你是什么时候接触这一行的呢？
misaki：大概是三年前，当时朋友开的摄影棚找了我去拍几张照片，后来很幸运被商家看上，之后就开始从事这行工作~
酷洛洛：那一般是为哪些商品作模特呢？
misaki：一开始只是给淘宝之类的网店做模特，后来就开始拍画册、品牌的模特，也有为网游跟漫展做过代言人哦（=3=）。
酷洛洛：那周围岂不是有很多Fans？
misaki：还好啦~（摆手）有很多朋友才对~
酷洛洛：那misaki又是什么时候开始接触Cosplay的呢？同样是被人拍摄，感受上有没有什么区别呢？
misaki：Cosplay的话更长久一点，三年多四年吧。跟做模特有很大区别哦，模特拍照为的是衣服的展示，而Cos更重要是身体＆心理的表达。要出好Cos真的要很用心，这样才能拍出自己喜欢的效果。
酷洛洛：misaki你还是高中生吧？兼顾Cosplay和模特会不会有点辛苦？
misaki：是的，在上高中。因为要兼顾学习，所以兼职都是在周末才去做，辛苦肯定有，不过做自己喜欢的事就总会充满干劲！
酷洛洛：那将来也会朝模特方向发展么？
misaki：暂时还是这样，但以后就还没想过的说。





■《反叛的鲁鲁修》C·C







《最终幻想Ⅶ》蒂法









■《超时空要塞 边境》雪莉露·诺姆

酷洛洛：misaki喜欢玩哪一类游戏比较多呢？
misaki：果断RPG，还有音乐游戏、动作类游戏。
酷洛洛：那最近有玩什么掌机游戏呢？
misaki：在玩《梦幻之星 携带版2 无限》
酷洛洛：哎？还挺意外的，那喜欢用什么职业呢？
misaki：枪～
酷洛洛：有没有也和其他机友联机呢？
misaki：会呀～不过我太弱了，常常败给机友TAT。
酷洛洛：据闻PSV上要推出《梦幻之星》新作，将来会不会入手PSV呢？
misaki：啊，很想入手！因为手上有PSP跟NDSi，所以我这个宅女表示很想入手！
酷洛洛：那有没有入手3DS的计划呢？
misaki：还没这个打算。
酷洛洛：何解？
misaki：哈哈，因为对3D效果不是很感兴趣，我真的觉得蛮晕的（= =）。我同学有嘛，我玩过那个《死或生 次元》之后，晕了一个下午……
酷洛洛：任天堂泪流满面……






酷洛洛：除Cosplay外，misaki平时还有什么爱好呢？
misaki：打打掌机、街机也很喜欢，有时候也会自己一个人待在图书馆。
酷洛洛：待在图书馆？
misaki：是啊，喜欢看书，而且图书馆够安静。
酷洛洛：那喜欢看哪一类的书籍呢？
misaki：忧郁类的小说。
酷洛洛：有点意外，还以为misaki应该蛮阳光的。
misaki：哈哈，朋友都说我人格分裂（= =+），有时候很阳光、有时候很阴暗，哈哈，天蝎座嘛～
酷洛洛：嘛，人总有想自己一个人的时候。
misaki：嗯嗯，对啊。

■《Vocaloid》初音未来






■《化物语》战场原黑仪





酷洛洛：misaki的学校期末考结束了吧？那暑假有没有什么计划呢？

misaki：嗯～有几个Cos计划，也会去几个漫展哦。

酷洛洛：暑假就是动漫假期么？

misaki：哈哈，被你发现了。

酷洛洛：那misaki最近在看些什么动画？

misaki：《青之驱魔师》、《世界第一初恋》、《未闻花名》。

酷洛洛：似乎是宅女都不会错过那个什么《世界第一初恋》……

misaki：那是必看的！









酷洛洛：没打算出门走走，去旅游什么的呢？

misaki：准备去广西和深圳的漫展，顺便当做旅行了吧，哈哈。

酷洛洛：哎哟？深圳漫展呀，说不定我们还有机会见面哦。

misaki：好啊！

酷洛洛：好了，时间也差不多，最后和各位《掌机王SP》的读者说两句吧。

misaki：感谢大家支持misaki～以后要多多多支持掌机王哦～祝《掌机王SP》销量步步高升！







游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附带个人照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

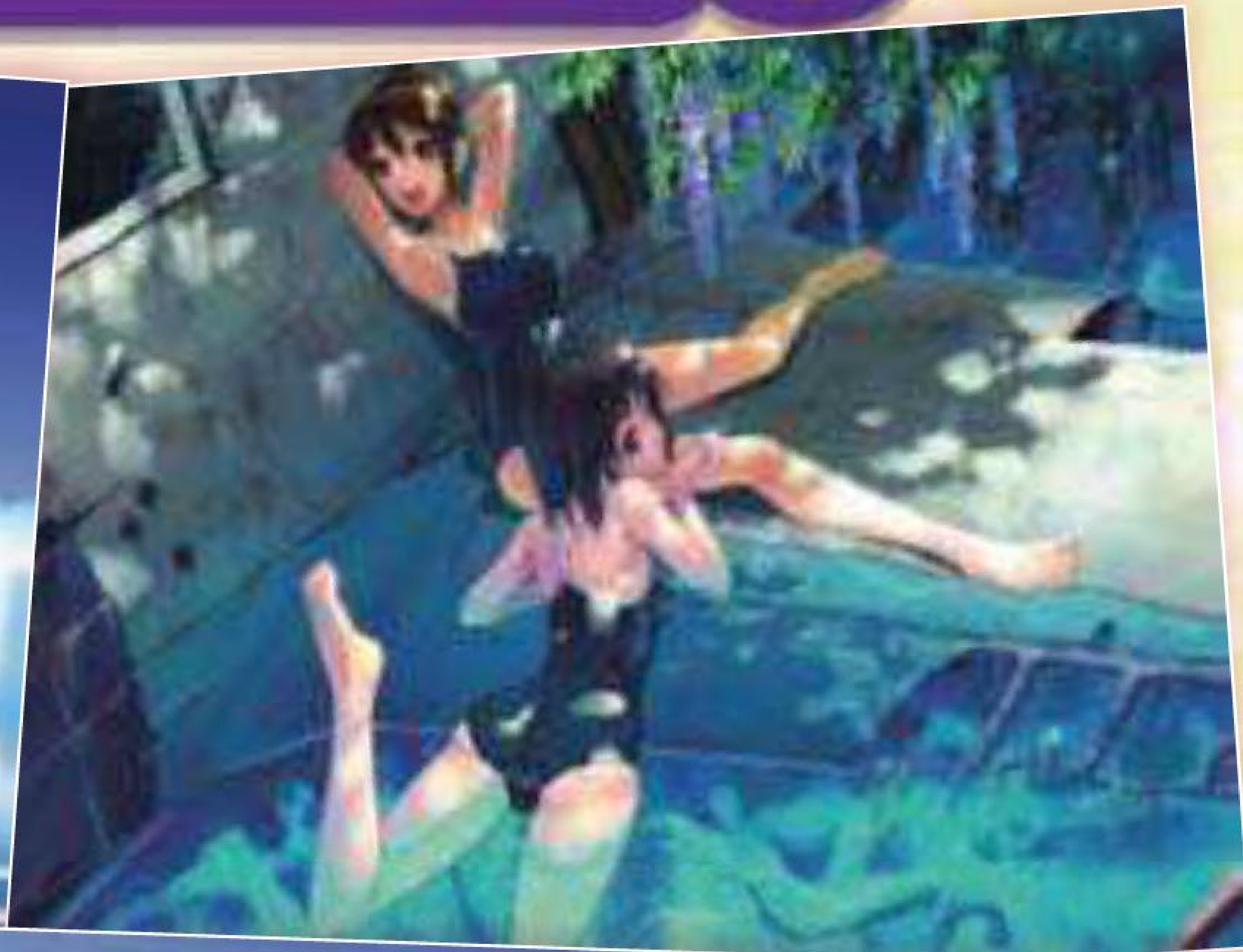
联系E-mail：pgking@263.net

栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

夏天来了，不但三次元的海滩很热闹，二次元的海滩也没闲着，这辑“美图秀”就借着夏天的名义为大家奉上清凉图让大家“清凉”一下，不过看到这些泳装少女，你是否能真正“清凉”下来呢？



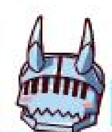







白菜：咦，怎么有两个巡音？


半夏：为什么没有莲、没有茄子、没有大哥、没有没有都没有！


阿鲁：这次的主题是泳装少女啊，少女！







白菜：鲁叔选的这张图很有深意，很切合主题。

阿鲁：我的每张图都切合主题的好不好！

酷洛洛：白菜的视线果然又停在了男人的身上……

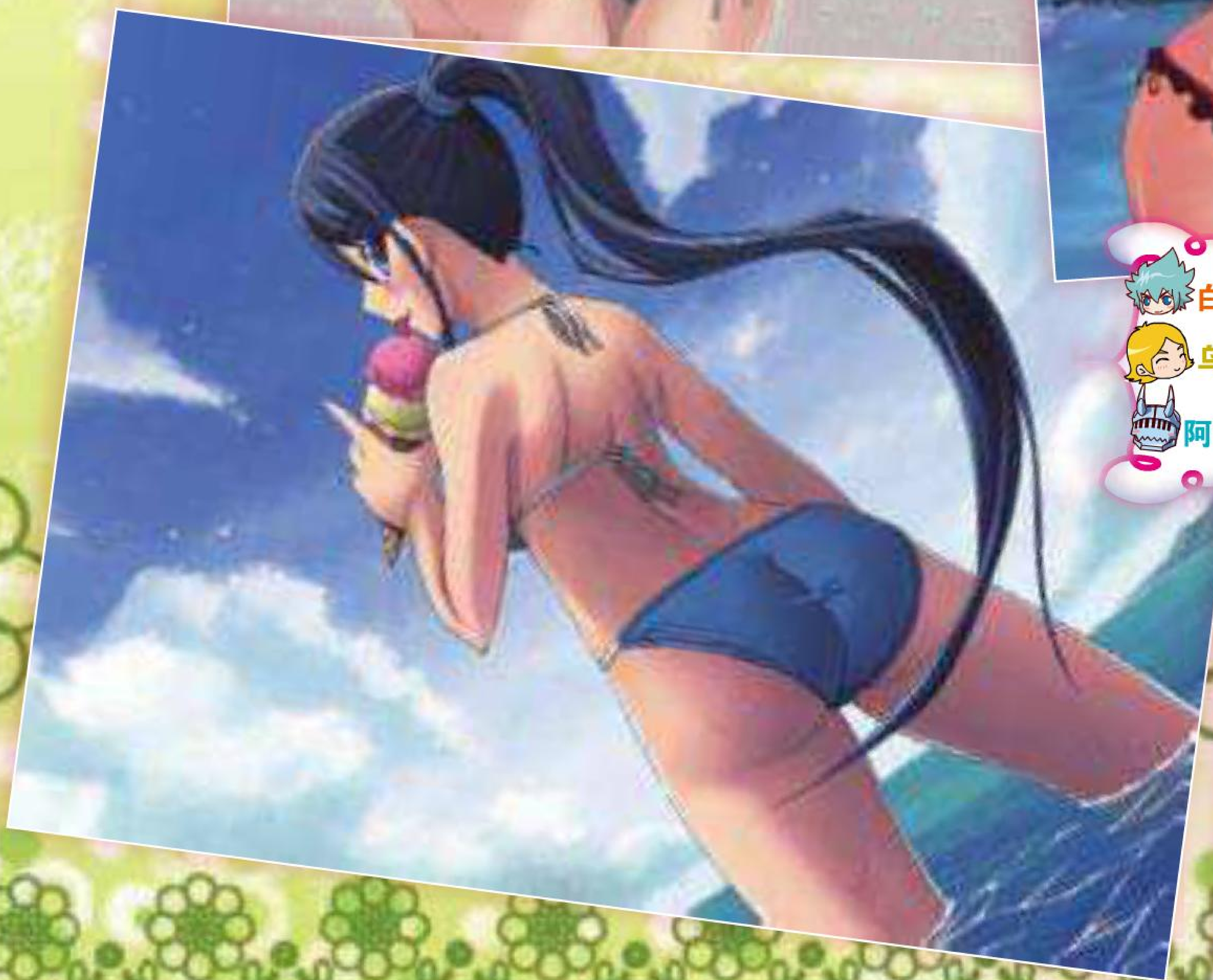




白菜：哇，有两个不认识的人混进《东方》了。

乌冬：哇，居然还有白菜老师不认识的人啊。

阿鲁：哇，后面那个只有两条腿的家伙到底是谁啊？




经典主题乐园

好游戏永远不过时

本栏目相关软件、游戏收录于《口袋光环》“精彩栏目”目录中。

栏目主持：苍穹

本辑主题 奥特曼



▲经典的变身造型，奥特曼总能在危难关头带给人们勇气与希望。

作为特摄片的经典，奥特曼的大名可谓无人不知，这些守护宇宙和平的英雄是众多玩家童年时的美好回忆，这个从1966年诞生的系列至今仍受到无数粉丝的追捧。纵使你无法分清他们长相上的区别，纵使你不能一一叫出他们的名字，但只要看到他们摆出姿势向怪兽发出强大的光波，只要听到他们点头后飞向高空时喊出的一句“修瓦其”，你便会明白：这就是奥特曼！今年是系列的45周年纪念，《超银河传说》也是奥特曼系列电影首次登上我国的大荧幕。本次栏目就来带玩家们回顾几款典型的奥特曼游戏。



超级特摄大战2001

原机种：PS | 模拟器：– | 适用机种：PSP

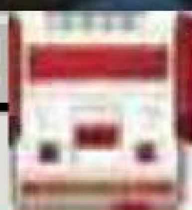
游戏类型	S·RPG
游戏年份	2001年

如果把各路特摄英雄汇聚到一起，出一款战棋游戏会怎么样？本作就是基于这样一种想法，由“眼镜厂”开发的“类机战”作品。游戏集合了昭和时代的大部分特摄英雄，奥特曼、假面骑士、宇宙刑事、闪电人等悉数登场。如同《机战》分为真实系和超级系一样，本作的主角也分为生化系和金属系两种，根据剧情中的选择的不同、或是过关时的方式不同，游戏的进程也会出现不同的分支，全部关卡多达86话，耐玩度极高。本作最吸引特摄迷之处，莫过于英雄们在变身时会穿插原作的变身动画，古朴的风格绝对原汁原味，而释放各种必杀技时战斗动画的还原度也让人泪流满面。游戏的界面和系统与《机战》类似，提高士气后角色方可变身，各种大威力的招式需要消耗EN，不过本作中并没有“精神”的设定。角色的性能和武装有成长和改良之分，具有改良性的角色和招式才能花钱进行改良，否则只能依靠研发出的各种部件进行强化。游戏中同样设置了角色辞典供粉丝们查阅，原创英雄也非常出色，惟一遗憾的是本作的战斗没有语音，在热血度上差了一点点，不过还是全力向特摄迷们推荐！



▶本作中HP是跟体积成正比的，奥特曼这类巨大的英雄在体力上占有优势。

特别推荐



奥特曼俱乐部 怪兽大决战

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年

本作是喜闻乐见的平台动作类游戏，因此在FC上为不少玩家所熟知。剧情讲述的是奥特之塔上熊熊燃烧的正义之火突然熄灭，奥特兄弟们飞往各个星球调查，却中了怪兽设下的埋伏……玩家需要操控初代奥特曼，前往6个不同的星球展开战斗，每个关卡的最后都有一个粉丝们熟悉的怪兽作为BOSS。关卡之间穿插着迷你游戏作为衔接，而在通过6关后还需要集合奥特兄弟的力量与安倍拉星人展开恶战。本作的操作很简洁：A键跳跃、B键攻击，按下START键可以切换选择4种不同的必杀技，在游戏中按↑+B就可以消耗能量释放必杀。随着攻击的命中，奥特曼会自动使出拳、脚、掌等不同招式。本作中奥特曼和怪兽都是以Q版的形象登场，敌我受创时瞪大眼睛的模样也非常喜感，不过可爱的形象并不代表游戏难度低，没有过硬的基本功的话，想要通关就老老实实收集隐藏的血包吧。



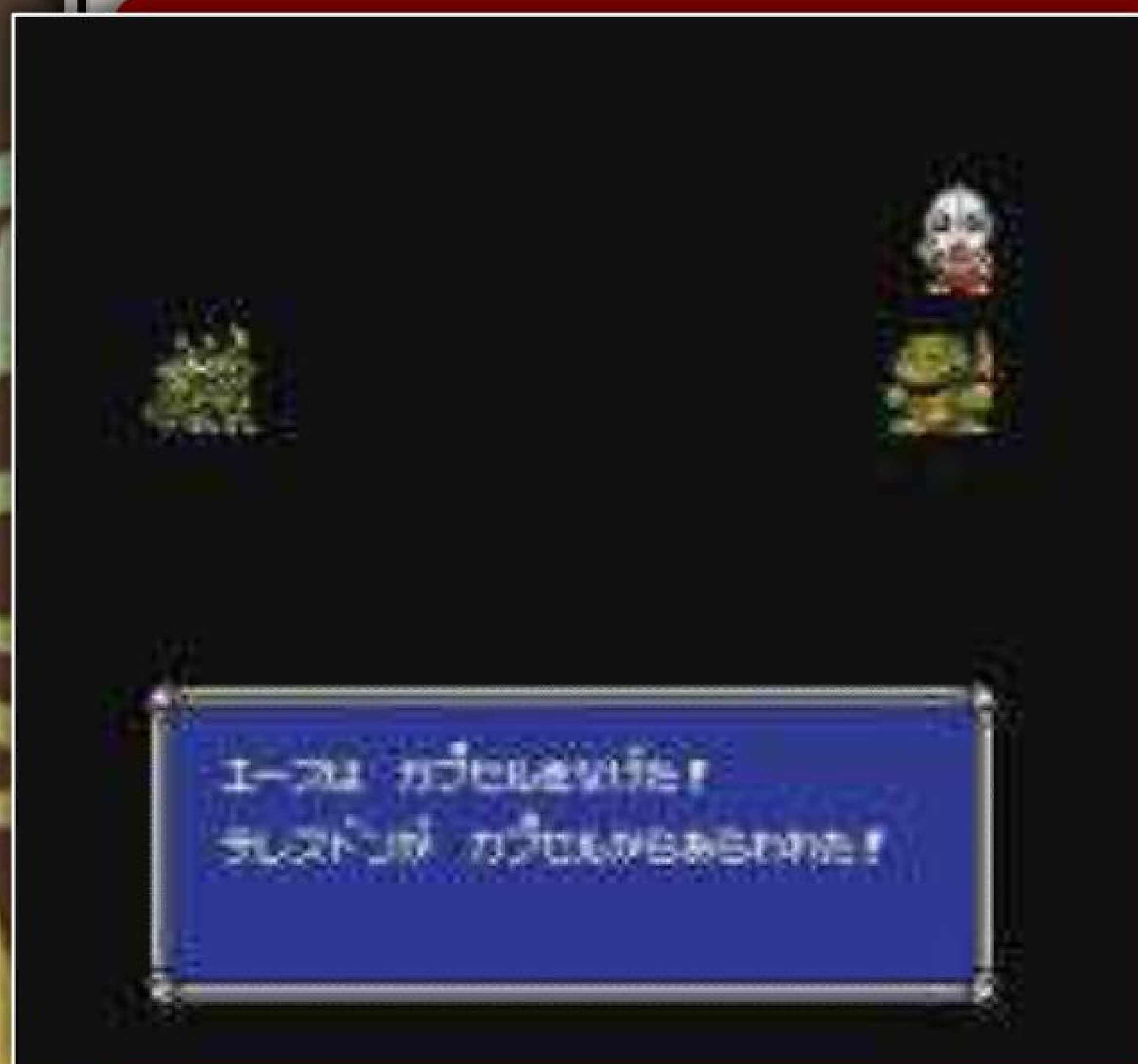
▲发射光波命中BOSS，救出被困的艾斯吧！



奥特曼俱乐部2 归来的奥特曼俱乐部

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	RPG
游戏年份	1990年



▲在战斗中丢出胶囊后，其中的怪兽就会提供帮助。

RPG类型的《奥特曼俱乐部》第一作只在FC磁碟机上发售，玩过的玩家可能并不多，这里给各位推荐系列的第二作。相信粉丝们都知道，奥特曼系列特摄剧的第三部名为《归来的奥特曼》（即杰克奥特曼），而本作的副标题也采用了类似的形式。虽然为RPG形式，但本作中并没有金钱的概念，奥特曼无法购买装备，只能通过不断地打怪升级提升自己的战斗力，不过这也更符合原作。随着游戏的进行，赛文、杰克、艾斯、泰罗等同伴会依次加入，不同的角色拥有各自独特的必杀技，绝对能让系列粉丝倍感亲切。胶囊怪兽是本作的一大特色，奥特曼在战斗中可以使用胶囊、召唤出各种怪兽进行支援。不过需要提醒的是本作采用的是密码的老式记录方法，而且遇敌率较高，想要尝试一下的玩家建议多用模拟器的即时存储功能。



SD英雄大决战 新的挑战

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1990年

“《SD英雄》系列”是由原Banpresto公司以奥特曼、假面骑士等特摄英雄以及SD高达等机器人为元素，制作的大混战类游戏。该系列的作品涵盖ACT、RPG、STG、SPG等众多类型，后来在《机战OG》中登场的战士罗亚，正是由本系列所创造出的原创角色。

SFC平台上的第一作《新的挑战》采用了俯视视角，初期玩家可操控的角色有初代奥特曼、假面骑士1号、元祖高达，假面骑士V3、泰罗奥特曼等角色会在通过特定关卡后加入。游戏的操作为：R键换人、A键跳跃、B键攻击、X键特殊攻击。角色们的普通攻击，如奥特曼的光波、高达的枪击都是八方向的远程射击，因此在混战中比较考验玩家的走位。角色的特殊攻击，如假面骑士的时间停止则能在特殊的时机发挥功效。遗憾的是本系列到2003年就已经不再有新作推出，玩家们只能从老作品中感受各路英雄大混战的魅力。



▲游戏中BOSS战的整体难度不高，更加强调方法。



文 AKIHA

又是一个拿前程开玩笑的，为4000元毁掉自己名牌大学的学历……虽说“轻松日语教室”的主旨是轻松，不过老有这种少根筋的人出现还真是令人头痛。这位同学采取的“智能犯罪”手法真是堪称一绝，大家倒是可以看看轻松一下。

你以为遮住脸我就不认识你？

在京都大学的ATM自动取款机处，一名学生企图将他人遗落在此的笔记本电脑带走。这名京大工学部4年级的学生高堂泰辅，因冒领遗失物的罪状被逮捕。

该学生在将笔记本电脑装进单肩包后，注意到ATM机顶上的防盗摄像头，于是将电脑取出并离开。然而仅仅过了1分钟，该学生又返回此处，一边低着头遮住脸一边拿走了笔记本电脑。据调查，该学生自述动机为“当时没有笔记本电脑，想用它来做课程的报告。”

另外据调查，这名学生之前也有以相同手法犯案的嫌疑。他于去年12月3日，在百周年时计台纪念馆内的ATM自动取款机处，拿走了他人遗失的电脑（约5万日元）。



>京大の学历を无驮に……马鹿すぎる……（kyo-dai no ga ku re ki wo mu da ni……ba ka su gi ru……）

译文：让自己的京大学历化为泡影……真是太蠢了……

>ちゃんと届ければ素敌な出会いに発展したかもわからないのに……バカだなw。（chan to to do ke re ba su de ki na de a i ni ha tten shi ta ka mo wa ka ra nai no ni……ba ka da na）

译文：送回失主的话说不定会有一段美妙邂逅的……真是太蠢了（笑）。

>うつむきながら盗むあたり知能犯だな。（u tsu mu ki na ga ra nu su mu a ta ri chi no-han da na。）

译文：还是个懂得避开脸盗窃的智能犯罪者呢。

>何でバレ无いと思ったんだろう？俺ならカメ

ラに気づいた时点で警察に直行して最初から届けるつもりだつた风を装うが。（nan de ba re na i to o mo ttan da ro–? o re na ra ka me ra ni ki zu i ta ji ten de kei sa tsu ni cho kko–shi te sai sho ka ra to do ke ru tsu mo ri da tta fu–wo yo so–ga。）
译文：他为什么认为不会被发现呢？是我的话，在注意到摄像头的时候就会直接找到警察，装成一开始就准备把东西送过去的样子。
>カメラに气づいた后の一分间で、京大の头脑をフル回转させたんだろうな。（ka me ra ni ki zu i ta a to no i ppun kan de、kyo–dai no zu no–wo fu ru kai ten sa se tan da ro–na。）
译文：注意到摄像头后的一分钟内，京大级别的头脑一直在超速运转呐。
>苦学生だつたんだろうな。もちろん许されない行为だけど、遗失物横领程度で、实名まで载せなくてもいいのにね。（ku ga ku sei da ttan da ro–na。mo chi ron yu ru sa re nai ko–i da ke do、i shi tsu bu tsu o–ryo–tei do de、ji tsu mei ma de no se na ku te mo i i no ni ne。）
译文：勤工俭学的学生吧。当然这是不可原谅的行为，但仅仅是冒领遗失物，没必要把真名公布出来吧。
>カメラに気づきながら敢えて实行するとは大した勇者だな。（ka me ra ni ki zu ki na ga ra a e te ji kko–su ru to wa tai shi ta yu–sha da na。）
译文：明明注意到摄像头了还硬要去实施，真是了不起的勇者啊。
>耻ずかしいファイルを探してUSBメモリに保存し本体は落とし物として届けるべきだつたな。（ha zu ka shi–fa i ru wo sa ga shi te USB me mo ri ni ho zon shi hon tai wa o to shi mo no to shi te to do ke ru be ki da tta na。）
译文：应该找到那些丢人的文件夹，用USB载体保存后，再将电脑作为失物交公。
>うつむいても服が一绪だつたら意味ないじゃん。（u tsu mu i te mo fu ku i ssho da tta ra i mi nai jan。）
译文：就算低着头遮着脸，衣服穿一样的也毫无意义啊。
>これ札束でやればそこそこの确率で他人を犯罪者に陥れられるよね。怖い……（ko re sa tsu ta ba de ya re ba so ko so ko no ka ku ri tsu de ta nin wo han zai sha ni o to shi i re ra re ru yo ne。ko wa i……）
译文：如果是一扎钱放在那里的话，还有一定可能性将别人搞成犯罪者呢。真可怕……

上次是微博上发条信息毁前程，这次是笔记本电脑吗？京都大学工学部4年级还没有笔记本，不知道是真的没钱还是怎样，但无论如何这都不能成为盗窃的理由。而且如果这位同学不是有前科的话，相信这种小金额的冒领遗失物罪也是不会公布名字的。这将是一次惨痛的教训。当然，本着笔者的风格，还是要说一说：为嘛你要回来啊！发现摄像头的时候就此走掉说不定还能不被追究，或者跟上面某位网民回复的那样立刻拿去交公（当然笔者仅仅是从灵机应变这一点来看，并不是赞同这种做法），都算是比较好的补救方法。所以说贪欲害死人，大财当前就算是京都大学的脑子都转不动了。另外，对于上面混入的某条奇怪的回复，大家也不用太在意，咱们看看单词语法什么的就好。说起来某摄影家沉寂三年后，最近也复出了……

日文三国

三国的魅力不仅迷倒万千国人，就连日本人也非常着迷。“《无双》系列”新作不断不说，我国早期的电视剧《三国演义》流入日本后也有专门的日文配音版，日本观众观看后也赞叹不已。笔者曾在网上四处寻找该版本，却一直未果，所以除了部分片段以外，还无缘欣赏完整剧集。日本声优的技艺确实精湛，这一点在网上打《三国杀》，听到国内的配音时感受尤其深刻，所以偶尔会在自己脑子里脑补一些简单的日文版台词……有点扯远了，总之本辑“轻松日语教室”的这个版块会为大家介绍一些名将名字的日文发音，有兴趣的读者可以跟着念念看。模板例句中也有套进去不太合适的名字，就请大家体谅了。

模板例句：我が名は关羽、字は云长、推して参る！（wa ga na wa kan u、a za na wa un cho–、o si te ma i ru！/我乃关羽云长，尔等受死！）

名	字
刘备（ryu bi）	玄德（gen to ku）
关羽（kan u）	云长（un cho–）
张飞（cho–hi）	翼德（yo ku to ku）
赵云（cho–un）	子龙（shi ryu–）
马超（ba cho–）	孟起（mo–ki）
诸葛亮（sho ka tsu ryo–）	孔明（ko–mei）
黄月英（ko–ge tsu e i）	–

新宿巴别塔

栏目主持 胧月

趣谈《恶魔幸存者》的神魔命名

NDS的《恶魔幸存者2》发售在即，本次专栏便通过回顾一下前作，为这款游戏做一个铺垫。该系列属于《女神转生》的一个旁支，初代于2009年1月发售，标题中打着“女神异闻录”的字样，表示这又是一个开创型的外传作品。虽然初代竖着金子一马的大旗，力求直观地让本作与桥野桂的新生代作品予以区分，不过刚公布人设的当天，不少老玩家都抛出质疑之声——显然安田典生当时的影响力还不够大，玩家看着那色彩亮丽但线条简单的人物插画，犯犯嘀咕也可以理解。游戏实际发售后，剧情和设定得到了老玩家的认可，系统和战斗对新玩家设置的门槛也比较低，算是《女神》中较少的两头讨好作品。

流行元素

《恶魔幸存者》的1、2两作都加入了与玩家相关甚密的流行元素（宅元素），1代用以召唤恶魔的终端工具是一台外形酷似NDS的COMP，2代的故事和恶魔召唤则又跟某视频网站（显然参考了youtube、niconico等视频站）密切相关。1代的最终BOSS巴别尔是恶魔召唤程序的服务器，玩家既可以选择将其打败，把恶魔从世界上驱逐走，也可以借助它的恶魔之力，向唯一神的统治发起挑战。留心一下会发现，《恶魔幸存者》中的主要BOSS名字中都带有“ベル”字样，写成字母“bel”。该字样有何含义呢？

《恶魔幸存者》的故事背景及bel诸神

纪元前2500年，创世神巴别尔（Babel）建立了世界，是所有人类和生物的始祖。然而在之后的千余年，另一位强大的神祇多次向巴别尔发动攻势，最终该神将巴别尔打败，成为世界的新主人——也就是日后的唯一神。（注意此处的唯一神与之前介绍过的“《真》系列”唯一神有所区别。）巴别尔被打败后分成了6个神灵，分别是巴德尔（Beldr）、贝利亚（Belial）、耶洗别（Jezebel）、别西卜（Belzaboul）、巴贝雷特（Belberith）和亚伯（Abel）。

巴德尔 Beldr

该恶魔原典出自北欧神话，在北欧神话中他是大神奥丁的儿子光明之神，其美貌受到诸神的爱慕。某一天，巴德尔从噩梦中惊醒，担心的母亲允诺他，世界上的任何生命体和非生命体都无法对巴德尔造成伤害，赐予了他不死之身。然而实际上，一种名叫寄生木的植物由于太过年轻，没有参与该契约内容。之后，他的弟弟赫斯被洛基挑唆，用寄生木做的弓箭射死了巴德尔。

游戏中的巴德尔虽然出身不同，但仍然沿用了原典中惧怕寄生木的典故。他作为第一个出现在主人公面前的大恶魔，展现出非凡的战斗力和无限复活的不死之身，最后我方必须使用寄生木（游戏中的“ヤドリギ”）攻击，才能彻底打败他。

贝利亚 Belial

原典中为犹太神话的堕天使，名字包含“邪恶者”、“无价值之物”的意思。据说最初他是神继路西法之后制造出的第二个天使，掌管破坏，地位犹在米迦勒之上。堕天后，贝利亚被视为地狱利益的公认代表者，位列所罗门72柱魔神之一，在其余各种典籍里也都记载了他作为魔君的崇高地位。游戏中，贝利亚是一只擅长操作火焰的红色恶魔，每回合召唤的火焰攻击对我方有很大威胁。

耶洗别 Jezebel

出自《圣经·旧约》，据记载她是公元前九世纪以色列王的妻子，大肆崇拜异教，杀害上帝在人间的先知。并且，她还唆使丈夫霸占平民财产，倒行逆施之行罄竹难书，最终导致天怒人怨，被起义军士兵从窗口扔下摔死，“耶洗别”的名字从此被西方人用以代指无耻恶毒的女人。注意日版《恶魔幸存者》中她的名字叫“イザ・ベル”，不少玩家会将其误当成“伊莎贝拉”。伊莎贝拉的拼写是Isabella，与耶洗别不同。游戏里的耶洗别是寄生在九头龙天音精神领域的恶魔，她向另一个bel级大恶魔巴贝雷特宣誓了效忠之心，因此当她的力量被主人公夺走时，表现得极为不甘心。

别西卜 Belzaboul

《女神》迷熟知的苍蝇王，是地狱中仅次于路西法的大魔王，名字在希伯来语中意为“苍蝇之王”或“粪山之王”。别西卜贵为地狱的宰相，游戏中的实力则与巴贝雷特不相伯仲，不过他却甘愿在后者的手下做事。遗憾的是这个在许多《女神》游戏作为仲魔出现的魔王，在《恶魔幸存者》里只作为BOSS登场，无法合体作成。它的攻击范围广，而且能通过在我方角色身上产卵来增加爪牙，非常棘手。

巴贝雷特 Belberith

原典中为地狱的书记官，率领26个军团的大公爵，一般都头戴金冠，穿着赤红色的铠甲或礼服，跨在战马之上。巴贝雷特在《恶魔幸存者》里地位很高，是巴别尔神6个分身中的最强者。外形为一团巨大的紫色肉块，生着蜘蛛的脚，还吸取了除主人公外的其他bel神，是翔门会所信奉的“主上”的正体。不过在《女神转生》的其他作品里，他仅被写作ベリス（Berith）作为普通恶魔登场。

亚伯 Abel

略懂圣经故事的玩家可能知道亚伯与该隐的故事，他们是人类始祖亚当和夏娃的儿子，哥哥该隐农耕，弟弟亚伯放牧。某天，两人各自把自己的收获献给上帝。上帝对亚伯的贡品较为青睐，却无视该隐，嫉妒的该隐杀死了亚伯。上帝向该隐询问亚伯的下落，该隐回答：“我不知道，难道我是弟弟永远的监视者吗？”该隐的这句话是人类的第一句谎言，为了惩罚他，上帝将其流放到伊甸园东部的蛮荒之地。游戏中的亚伯同样是古神巴别尔的分身之一，主人公就附带了亚伯的因子。由主人公的哥哥直哉是该隐的转世来看，将主人公视为亚伯本身也未尝不可。巴别尔的分身中，只有亚伯不以打败唯一神为目标（当然玩家可以选择走这条路线），而结合原典来看，亚伯也是bel神中惟一的善者。



以上介绍完了巴别尔6个分身的来历，各位应该看得出来，Atlus巧妙地利用他们名字中都带有“bel”字样，杂烩融合，同时也不忘运用原典。bel的语源是闪语中的bal，意为“主”、“拥有者”，如今却大多被视为地狱的魔君，在本作中的出身又是那么苦大仇深，Atlus的CHAOS情结真是强烈。巴别尔的来源不用多解释了吧？栏目开创第一辑就提过了。将巴别尔的倾倒拟人化，也是本作的出彩一面。

乙女风向标

栏目主持：半夏
美编：sienna



“风物诗”是一个日式词汇，日语里的意思是充分表现某一景象的事物、景物。是对那种提到某样事物，便能引发出无限瞎想与回忆的最好描述。例如提到樱花就会让人想到春天，提到白雪就会让人想到冬天。而夏天的风物诗又是什么呢？本辑专栏就带大家来看一下这些代表夏天的风物诗吧。

本辑主题 夏

お祭り



▲《心跳回忆 女生版 第三个故事》中参加祭典的样子。

日本的祭典不计其数，从春到冬，从南到北，但是最著名三大祭典中纸园祭和天神祭均是在夏天，各地的小型祭典也多选在夏天配合盆舞大会、烟火大会举行。祭典最初是向神灵供奉的仪式，后来保持着仪式最基本的形式，渐渐发展成人人都能参加大型活动，祭典一般围绕着神社展开，街道上会有很多活动小店以捞金鱼、射靶等传统游艺设施吸引大家参加，参加祭典的人们多会穿着浴衣。

浴衣&萤火虫

浴衣是日本和服的一种，比正式的和服要简便凉爽，十分适合夏天穿着。原型是平安时代的汤帷子（指在洗澡中穿着的衣服），现代浴衣多在烟火大会、祭典等场合穿着，是夏天一道亮丽的风景线。萤火虫的孵化期在5月到6月，而成虫能够发光的时候正好是在夏天，因此萤火虫成为夏天的风物诗之一。围绕萤火虫进行的活动在日本数不胜数，甚至有专门的萤火虫祭，萤火虫作为日本夏天的代表文化被人们接受，“《星座彼氏》系列”、“《我的暑假》系列”等游戏动漫中都有所描绘。



▲穿着浴衣赏萤火虫别有一番风味。

面具&水气球&线光烟火



▲线光烟火燃烧前后的样子。

这三样东西也可以让人轻易就想到日本的夏天。上文提到在日本祭典上有射靶活动，而最多作为奖品的就是各种各样的面具了，狐狸面具作为日本传统的面具模样备受人们喜爱。在《萤火虫之森》、《火影忍者》、《夏目友人帐》等动画中都能看到狐狸面具的身影。水气球就是在气球中装满水，小孩子们可以提着进行比赛，看谁的气球最先破掉，在祭典中也常常见到。日本和中国不同，多在夏天燃放烟火，线光烟火是一种提线的烟火，也是最常见的烟火种类，例如《风暴恋人》、《金色琴弦》等很多游戏中都能看到它的身影。

夏天的美食


▲《风暴恋人 夏恋》中学生会长悠人手持糖苹果。



夏天当然少不了美味的食品，各种口味的刨冰、在祭典上可以买到的美味章鱼烧等等都成了夏天的风物诗。这里为大家介绍最具特色水糖和苹果糖，水糖和苹果糖都是由麦芽糖组成，苹果糖是添加了色素之后做成苹果样子的，而水糖则是在一个糯米小碗中放入一小块水果再倒入麦芽糖凝固而成。两者都是各个祭典的代表食物，而且它们的贩卖方式十分有趣，一般卖糖的小贩都有一个装饰着很多灯的抽奖台，买的人都可以去抽一次奖，如果运气好就可以用1份的钱得到2～5份糖果（当年笔者在日本期间抽了3次都只是1份orz）。

夏天的代表花

牵牛花在日语中叫“朝颜”，意思是一张早晨充满朝气的脸，它可以算得上是日本夏天的代表花之一，原因之一是它主要在夏天开放，而另一个重要原因就和日本的教育有关了。日本的小学生也有暑假作业，而其中经常出现的就是写牵牛花观察日记，基本上每个日本小学生都写过，这一点在游戏“《我的暑假》系列”中也能看到。另外向日葵也是在夏天绽放的花朵，很多人也喜欢将其视为夏天的代表。也许一千个人心中有一千朵代表夏天的花，但给人的感觉都是明亮而充满阳光的。


►在动画《未知花名》里的那群人心中那朵不知名字的小花才是夏天的代表。

日式风铃&团扇


▲风铃为夏天带来一丝凉爽。

盛夏天气闷热，日式风铃、团扇成为消暑利器。微风里风铃轻轻摇曳发出叮零叮零的响声让人感到一丝清凉，所以日语中风铃也被称作“凉”，风铃种类众多，每年夏天还会举办专门的风铃节。日式团扇最早由中国传入，后经过改良成为了现在这种大而圆的样子，由于其不仅能消暑还具有消灾辟邪的寓意而在民间普遍流传。



盆舞&烟火大会


▲盆舞现场热闹的景象。

盆舞是指在盂兰盆节（日本旧历7月15日前后）期间举行的舞蹈祭祀活动。一般多在广场的中央树立大型的高台，装饰灯火，入夜之后以太鼓或三味线等乐器伴奏，高台上有人领舞，参加的人围着高台一起跳舞庆祝盂兰盆节以达到消灾去病的目的。舞蹈时多穿着浴衣，女性一般在背后插着团扇。一般的盆舞都会配合烟火大会举行，在舞蹈的高潮开始燃放烟火，将气氛推至最高。日本关于烟火大会最古老的记录是“隅田川烟火大会”，古代烟火多是手工艺人制作，现代仍有部分地区保留着燃放手工烟火的习惯，烟火大会由一个地方或地区举办，为了安全多在河川附近进行。


▲下辑专栏我们会为大家详细介绍日本的烟火，大家下辑再见～

结束语

沙滩、阳光、小猪蚊香、切西瓜大赛、试胆大会等等，一系列夏天的风物诗数也数不完，本辑专栏只能从一个小角落窥视整个日本的夏天，希望大家能够略微感受到日本特有的夏日气息。

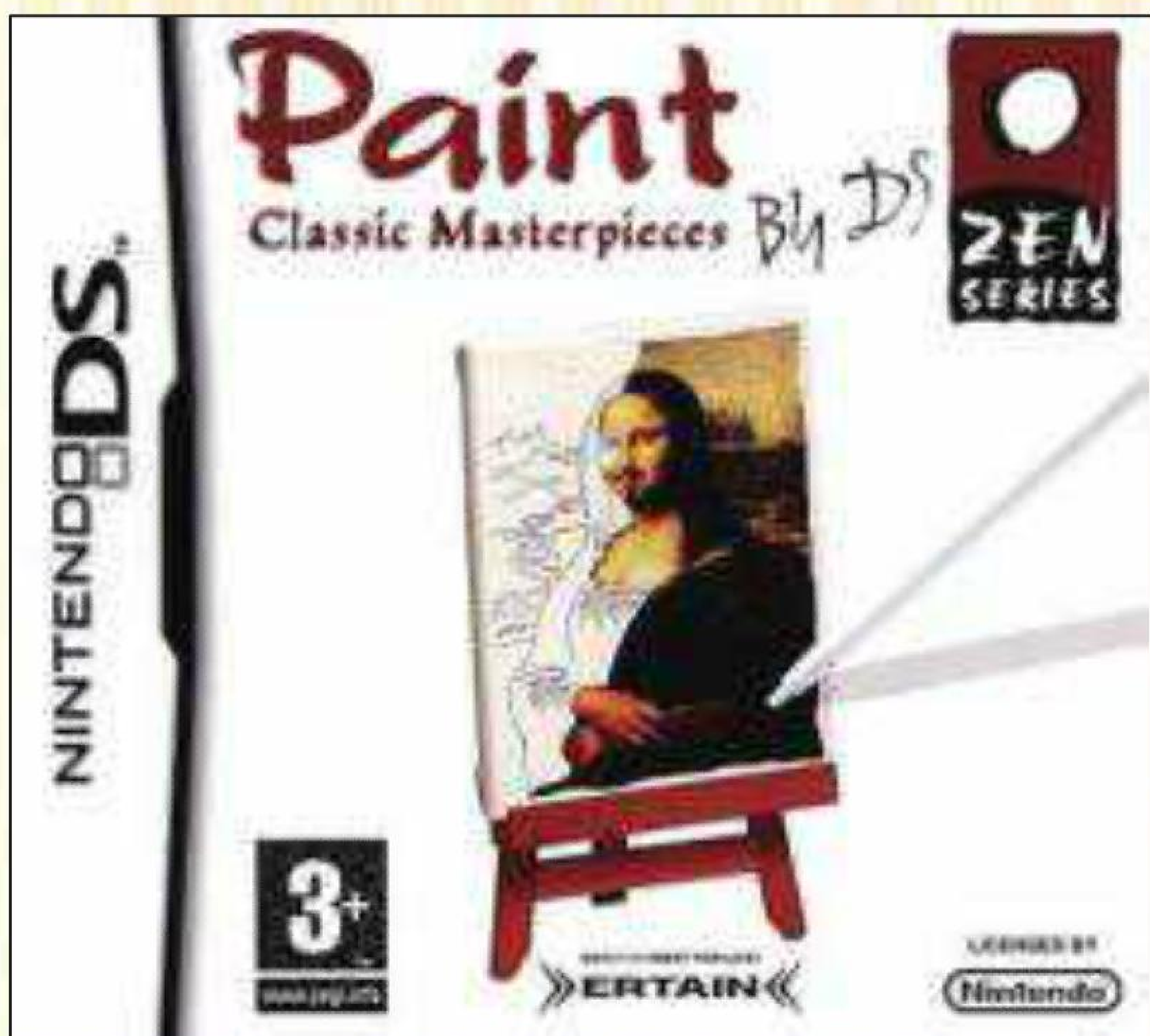
游戏边缘地

栏目主持 乌冬
文 koflover

随着3DS平台的游戏日益增多，NDS平台的游戏是越来越少，而应用软件游戏新作更是难见踪影。不过毕竟NDS有着庞大的游戏基数，我们逐个去发掘的话，也够钻研好长一段时间了，尽管这些应用软件游戏算不上好玩，但确实能开阔人的眼界。

涂鸦DS 经典画作

Paint by DS：Classic Masterpieces



软件介绍



NDS的触摸功能有很多用途，其中最有意思的应该就是信手涂鸦了。NDS早期就有《触摸卡比》这样的作品，游戏中包含有不少涂鸦玩法，十分有趣；而《超级马里奥64 DS》也包含有涂鸦的小游戏。NDS除了有以涂鸦为娱乐方式的异质游戏外，也有绘画方面的应用软件游戏，本次栏目中要介绍的游戏《涂鸦DS 经典画作》就是其中一例。相信不少读者朋友都有画画的爱好，如果手头有NDS的话不妨拿起来试试吧！另外，这款游戏有日版和美版，我们选择了语言障碍较小的美版来向大家介绍。

名画涂鸦

这款游戏的玩法非常简单，玩家从众多世界名画中选出一幅来信手涂鸦。由于画稿中已经把线条部分都勾勒了出来，玩家需要做的只是对照原画上色而已，基本不需要再考虑构图的问题。对于缺乏美术功底的玩家来说，这款游戏也不存在什么障碍，在为画稿上色的过程中，还能加深自己对美术作品的理解。游戏的模式选项也非常简单，上手起来基本没有什么难度。

上色模式（Paint）



在这个模式下玩家可以为画稿上色，画稿一共有30幅，外加一幅自己原创涂鸦的空白画稿。在选定画稿后，需要从铅笔（Pencil）、水彩笔（Water）和油笔（Oil）中选出一种，其中水彩笔和油笔拥有调色功能，不过NDS的画质并不够理想，色彩失真想必也是在所难免的。因为一幅画的上色时间很长，所以游戏中有画稿保存的功能，当玩家上色完毕或者打算休息的时候，只需要保存画稿，下次就可以在展览模式中继续作画了。



展览模式（Gallery）

在这里玩家可以欣赏自己已经完成的画稿，或者是继续完成上次未完成的画稿，另外还可以用L键和R键来调整画框。

设定模式（Option）

用来进行系统设定，包括有调整文字显示速度，更改签名以及开关声音。

名画介绍

游戏本身的内容非常简单，没有太多需要介绍说明的地方，不过游戏中收录的30幅名画中，其中有些倒是都有相应出处的，笔者搜集了一下相关资料，这里就为大家介绍一下其中的一些名画吧。为了便于读者朋友在游戏中查找，在画名前注明了这幅画在游戏中的编号。

01 蒲公英（Dandelion）

佐佐木由美子

日本著名画家佐佐木由美子的作品，以擅长花卉而著称。这幅画出自她的画集《春之花》。

09 星夜（The Starry Night）

文森特·威廉·梵高

印象派大师梵高的代表作之一，现存于纽约现代艺术博物馆，是馆内著名展品之一。



10 梵高的卧室（Van Gogh’s Bedroom in Arles）

文森特·威廉·梵高

这幅画创作于1888年，现存于阿姆斯特丹国立梵高博物馆。

11 洛德希普林恩火车站（Lordship Lane Station，Dulwich）

巴勃罗·毕加索

毕加索的代表作之一，这幅画是他25岁时所作，与他中后期的画风有很大差别。

13 哥伦维伦纽夫之桥（Bridge at Villeneuve-La-Garenne）

阿尔弗雷德·西斯莱



法国印象派画家西斯莱的作品，创作于1872年，现收藏与纽约的大都会艺术博物馆。



21 玫瑰（Roses）

皮埃尔·约瑟夫·雷杜德

雷杜德是法国的著名花卉画家，他的玫瑰画集有“玫瑰圣经”之称。

23 向日葵（Sunflowers）

文森特·威廉·梵高



向日葵是梵高的系列画作，一共有11幅，其中这幅又叫做《花瓶里的十五朵向日葵》，收藏于阿姆斯特丹国立梵高博物馆。另外还有三幅十五朵向日葵的画，一幅在英国伦敦国家画廊，另一幅在日本东京的损宝日本东乡青儿美术馆，还有一幅存于美国费城美术馆。

26 蒙娜丽莎（Mona Lisa）

莱昂纳多·达芬奇

这幅画相信没有人不知道，现存于巴黎的卢浮宫，其中“蒙娜丽莎的微笑”引起了无数学者的研究兴趣。

29 拾穗者（The Gleaners）

让·弗朗索瓦·米勒



这幅画对大家来说应该也不陌生，在美术课本里就有收录。拾穗者这幅画，把农民“粒粒皆辛苦”的辛劳刻画得淋漓尽致。

30 裸体的玛哈（The Nude Maja）

弗朗西斯科·戈雅

这幅画同样是颇具名气的传世之作，画家戈雅是西班牙著名的浪漫主义画家，是西方浪漫主义艺术的先驱。

栏目主持：伊娃

iPhone进行时

因为录拍视频的缘故需要频繁拆卸iPhone 4上的Bumpers保护壳，导致壳身多处断裂且佩戴松垮，最可怜的是iPhone 4的侧边缘被断裂的地方磨花了，还是很久之后才发现的！当下决定更换保护壳！采用ar15（m16前身）突击步枪超硬材质切割而成vapor4 element case ar15-v已入，手感凉凉的，重量轻又不失金属质感，值得收藏！

情报速递

iH8Sn0w发布iFaith更新



六月初，著名越狱开发者iH8Sn0w开发的SHSH备份工具iFaith公布。该工具对iOS越狱来说非常重要，因为当苹果发布系统更新后，服务器就会停止对旧版固件的签署，即用户使用Cydia或者TinyUmbrella无法再备份旧版的SHSH，但iFaith能够做到。iFaith的功能包括：备份SHSH Blob；用备份的SHSH自制“已签署”的固件；提交SHSH到远程服务器进行备份。由于是新工具，因此在运行过程中会遇到一些问题，好在一个月后，开发者iH8Sn0w就发布了iFaith更新1.1版本，更新包括：代码改善；修复了无法连接iTunes时的崩溃现象，以提醒的方式告知用户。目前iH8sn0w只推出了Windows版本，而Mac版本仍在开发中，预计很快就能发布。

美国无锁版iPhone 4正式上架发售

一直都有传闻称，苹果将向美国地区提供解锁版iPhone 4手机，而就在六月中旬，无锁版iPhone 4正式在苹果官方网站上线供用户选购，外来游客无疑成为最大的受益者，不过可惜的是，目前苹果零售店还没有对外销售无锁版iPhone 4。本次推出的无锁版iPhone 4共有4个型号，分别是MC603(16GB容量，黑色)、MC604(16GB，白色)、MC605(32GB，黑色)以及MC606(32GB，白色)。售价分别为：16GB版本黑/白两色649美元，约合人民币4200元，而32GB版本黑/白两色为749美元，约合人民币 4850元。



游戏

街头霸王Ⅳ Volt

STREET FIGHTER Ⅳ Volt
■ Capcom ■ FTG ■ 382 MB ■ 6.99美元



去年3月份，Capcom首次将旗下的“《街霸》系列”《街头霸王Ⅳ》带到了iOS平台上，如今Capcom再次发力，发布了最新作《街头霸王Ⅳ Volt》。本作最大的卖点在于全新加入的全球玩家联机对战系统，只要玩家接入网络便可随时和全球各地的玩家战个痛快。本作还加入了类似3DS版《街头霸王Ⅳ》的全球排位和各种头衔等个性化系统，玩家需要不断地联网对战赚取点数从而解锁各种新要素。人物方面，在保留前作所有人物的基础上新加入了Balrog、Vega和Cody，当然还有霸气十足的真・豪鬼大叔！比较遗憾的是本作依旧是仿3D的全2D画面，且依旧不支持Retina的高清分辨率，甚至连一个全新的场景也没有加入。



游戏

冒险岛 骑士篇

MapleStory Cygnus Knights Edition
■ NEXON MOBILE ■ ACT ■ 19.9 MB ■ 4.99美元



去年NEXON在iOS上发布了以盗贼为职业的《冒险岛 盗贼版》，时隔一年，以骑士与魔法师为职业的新篇章又与大家见面了，且在游戏排行榜上的人气依旧火热。本作延续了前作的菜单系统、操作和画面风格，且操作方面有了稍许改进，方向键由之前的四个方向变成了八个方向，因此在跳跃时更易操作。游戏有着富有RPG冒险特色的任务系统以及庞大的武器和道具收集数量，且新增了宠物和道具。除此之外，丰富多彩的世界、搞笑诙谐的剧情对话、丰富多样的冒险地图以及各种有趣的挑战小游戏，都能让玩家尽情享受冒险岛的世界。



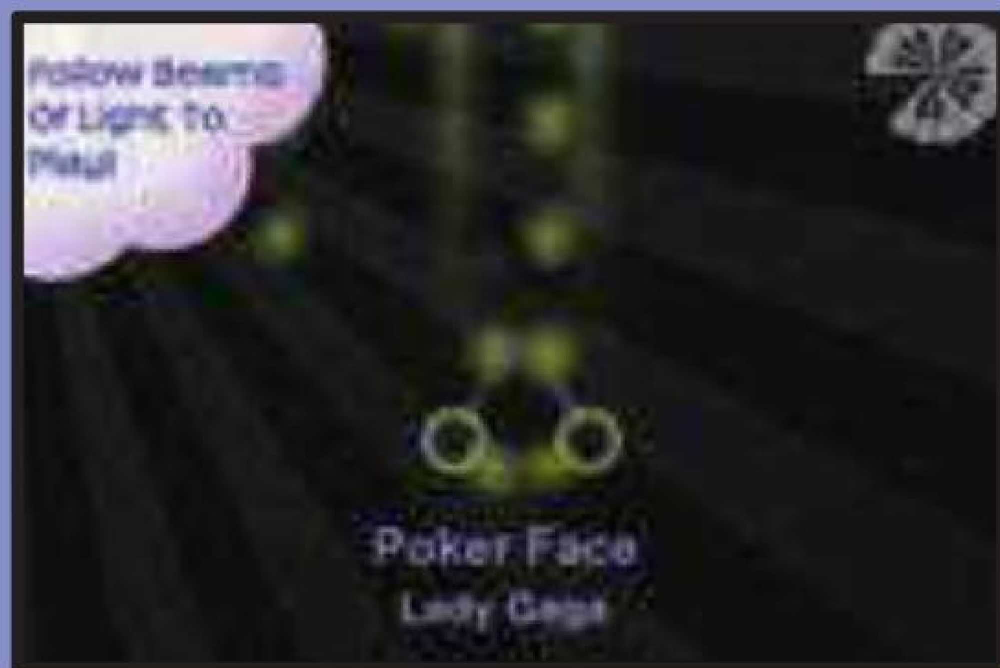
软件

魔法钢琴

Magic Piano
■ Smule ■ 20 MB ■ 免费



中国钢琴家郎朗曾在旧金山音乐会上用iPad大秀《野蜂飞舞》，而最近该软件的iPhone版也终于上架了，虽然iPhone的屏幕尺寸不及iPad，但软件提供了多种琴键排列方式以方便用户在iPhone上自由弹奏。这款钢琴软件内置了丰富的歌曲，包括儿歌和众多世界名曲，虽然软件本身免费，但只免费收录了5首名曲，其他音乐都需要付费购买。软件由”自由弹“和”虚拟琴谱“两大模式组成，“自由弹”模式里是拟真钢琴琴键，用户必须要有一定的钢琴基础，而在“虚拟琴谱”模式中，弹奏时屏幕上会有光标提示，用户只要按顺序触摸光标就能达到演奏的目的，光标按下时会有涟漪泛出，非常梦幻。



如果爱，请深爱



一转眼暑假就快过半了，各位同学的假期都是怎样度过的呢？住在海边的同学可不要整天宅在家哦，赶紧去体验一下海边的美景吧！海浪、沙滩、比基尼美女，还有什么能比这更美好的呢？

文 JIDE



栏目主持：阿鲁

海边的故事

“糟糕，好大的雨……”本多拎着一袋子的罐头，站在路边的小车站里避着雨。好不容易盼来了暑假，他和几个好友为了避暑特地来到海边享受大海的恩惠。虽然大家玩得很尽兴，但他们很快发现自己带得食物不够了，本多自告奋勇地乘车去几公里外的便利店买罐头食品，可等他回来时，那倾盆大雨就将他困在车站的遮雨棚下了。

“真是场大雨呢。”

本多吃了一惊，那话音是从身后传来的。他猛一转身——原来是三年级的宁宁，她正坐在侯车椅上。

“啊，是宁宁姐？”这个手拎一袋子罐头的采购员尴尬地笑了笑，“真吓了我一跳，因为刚刚下车时、我只注意着大雨，没有注意到你……”

“呵呵。”女孩轻轻一笑，洁白的脸颊有如白玉般无暇，“该回去了哦！”

“回去？”本多挠着头，他指了指外面的雨，“这雨下得就好像是天漏了一样，现在出去的话肯定淋个透、说不定还会感冒，我刚刚从公寓走过来可花了近15分钟。”

那女孩摇了摇头，说：“我知道条近路，一会儿就到了。”女孩站起身，摇了摇手中的伞。

“不过，即使有伞，也应付不了这种暴雨吧？”本多仍感不妥，“何况我们还是两个人。”可女孩似乎没听见，她撑起伞就拉着本多走进了雨里。

“那个……宁宁姐，爱花她……她在公寓里在干什么呢？”原以为爱花会来接自己的本多有些失望，“我离开房间的时候，你们不是在玩《UNO》吗？”

“这边。”少女似乎没听见对方的低语，她指着路边的一条小路。所谓的小路，就是在树林间用碎石拼凑出的一条小道而已，在这样的天气里，更让那里的恐怖气氛增添了不少。当本多还在犹豫时，女孩已经踏上了那里的石阶：“来，走这边会快些。”

“但，雷雨的时候还是别进树林……嗯？雨停了？”几分钟前下得夸张的雨，现在却渐渐停了。而宁宁也早就走进那片树林，他只有快步跟上去。

“应该……是这边吧？”经过几分钟的步行，他们发现自己遇到了麻烦——迷路，他们已经开始在树林中转来转去了。浸过水的地面变得湿滑起来，小道两边的凹坑中积满了雨水。意识到陷入困境的本多建议道：“我们还是别再乱走了，不如我们原路返回吧……”

“对不起……”女孩抱歉地说，“我还以为可以很顺利地通过的。”

看到自责的宁宁，本多只得放弃抱怨，转而安慰起对方来，“没关系的，这只是一片小树林，只要向着一个方向走，一定可以走出去的。”

“嗯，也许是……”女孩又是淡淡地一笑，她拉起对方的手，开始朝来的方向走：“我们往回走——啊！”女孩脚下的泥土因为刚才雨水的冲刷变得十分松散，她顺着坡度整个身子滑了下去！本多紧紧地拉着宁宁，但是自己所站的位置无法使用

全身的力气，很快他就与女孩一起滑了下去。

他们像滑雪一样，很快就到了那个坑的底部。本多的衣服上、身上到处都沾着泥。他看了看周围，叹了口气。女孩又低下头道着歉，听她颤抖的声音都快要哭出来了。“没什么大不了的。”本多弯着腰，去将那些散落开的罐头重新收拾进袋子里，“回去洗个澡就没什么问题了，我们去找上去的路吧。”

“要爬上去？”女孩向周围环视了下，“你看，我们现在好像就位于一个小盆地中，周围的泥土都因为雨水变得松滑……我们根本爬不上去。”女孩的声音越来越轻，仿佛在自责一样。而本多打量了一下周围，这个天然的大坑离他们刚刚滑下的地方大约有3米高。他试着走上那条坡，但很快就因为滑滑的地面而回到了原位。

“怎么办？”女孩担心地问。

“我们可以等同伴们来找我们，瞧，我带着手机呢。”本多从口袋中掏出移动电话，却发现电池已经没电了，“不是吧……这么巧？”他自嘲般地笑了笑，不过他仍然安慰着女孩说，“没关系，大家一定会来找我们的！”

“可是，这个小树林一般没人来，到了晚上这里会很冷的。我们会饿死或冻死的！”女孩双手抱肩发着抖颤颤地说。

“宁宁姐！”本多走上前，将自己的手放在女孩的肩膀上，他感到那发抖的双臂凉凉的——她一定是被这目前的状况吓坏了，“打起精神来！不要就这么放弃。我们才不会在这种地方丢掉性命，我们会得救的。虽然面前的情况不是十分乐观，但是请你想想，这世界上有许多等着你的人……”本多停顿了一下，他似乎并不仅仅在安慰面前的女孩，更像是对自己鼓励。在他心中渐渐出现了一个人影，那虚茫的人影渐渐充实起来，本多似乎都已经看见了那标志性的马尾、那充满温暖的笑容。他继续说道：“你也可以感觉得到吧？每当想到那个人，心底总是暖暖的、原本灰暗的心情就会被一扫而光，本应该疲惫的身体也会重新充满力量……我们一定可以回去，回到那个人的身边！”

女孩渐渐镇定了下来，慢慢舒展开笑颜。看到女孩冷静下来，本多拿出袋子中的罐头，“来，如果肚子饿的话先吃这个吧，因为是罐头食品，所以即使在泥里怎么滚，里面都是不会弄脏的哦。”

“你还真是一个温柔的人呢……”女孩接过罐头，“谢谢！”

在他们渐渐恢复体力后，本多看着那坡度上生长的小树木突然灵光一闪，“对啊！可以这么办！”他兴奋地说着，快速站起来来到坡地前。

“刚才不是不行么？”少女疑惑地问着，“你难道还不放弃么……”

“别担心。”少年充满自信地说着，他伸手拉着那些细小的树干，“瞧，我们可以这样上去！”他将那些树干作为借力点，然后将自己拉过去，脚踩在树根的位置作为支点，然后再去抓另一颗树……他转过身，伸手给宁宁：“来，宁宁姐，抓着我的手……”

脱险之后的二人如释重负地大笑了起来，他们很快退出了那片树林，回到了众人寄宿的公寓。

“不好意思，大家久等了！”本多推开门，向大家道歉着。

“唉呀！我都快饿死了……”迎面而来的是相川宣，他不耐烦地抱怨着，“你去哪偷懒了？”

“啊，辛苦了……”爱花也走了过来，她接过那放满灌头的袋子，“是因为什么耽搁了吗？”

“唉，不是就刚刚那场大雨嘛！”本多回答着，“我衣服上还都是泥呢！”

“大雨？”凛子走了过来，从袋子里挑着灌头，“刚才下过雨吗？而且，你的衣服哪有泥？”

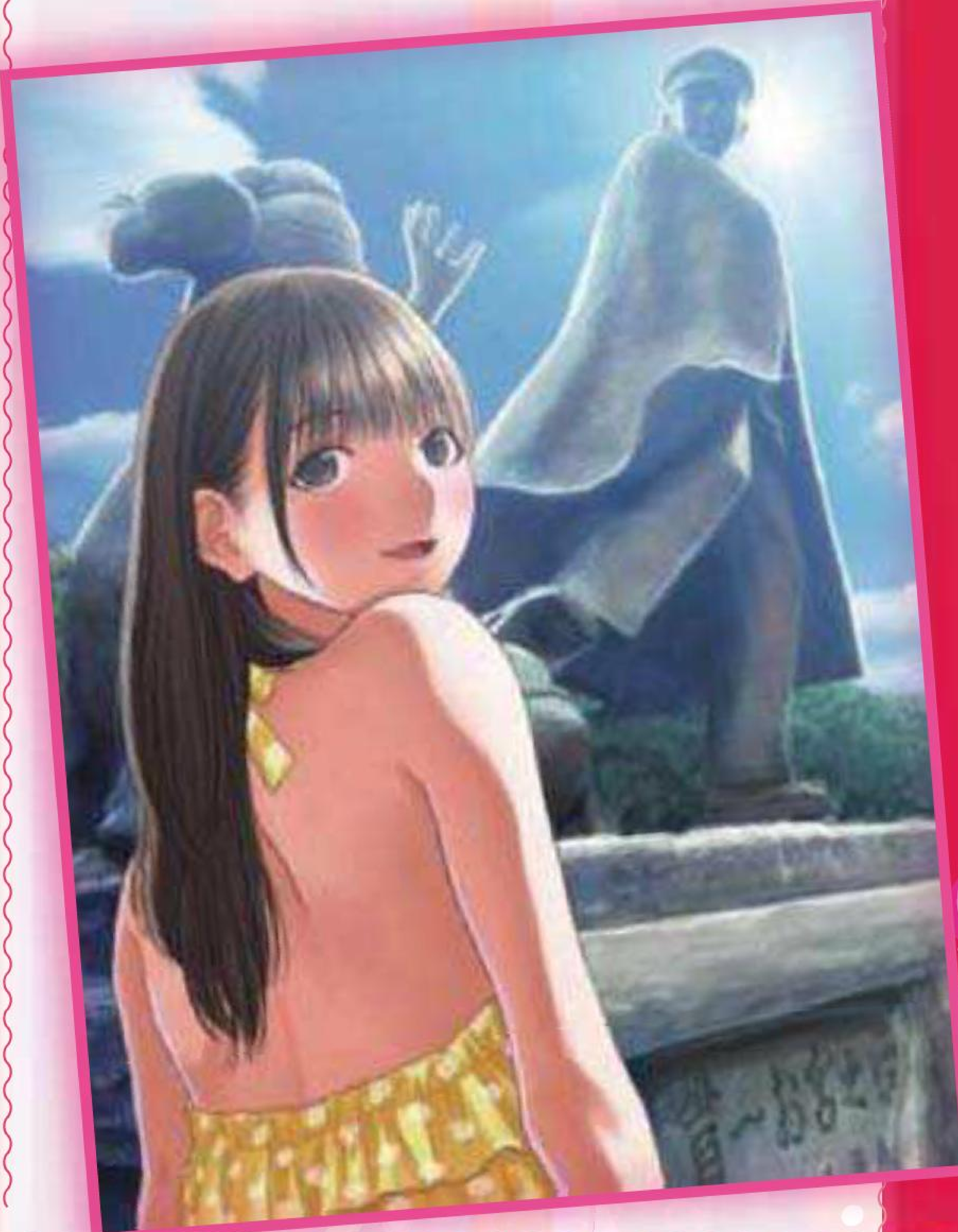
“他估计睡着，做梦了吧？这里可一直是大晴天。”黑上也调侃地说，“你怎么认为呢，宁宁？”

“呵呵，可能是在路边遇到什么好玩的事情，然后贪玩了吧？”

本多突然纳闷了一下，“宁宁？”她不是应该在自己身后的吗？就在他回头去看时——却什么都没有。“奇怪了，宁宁姐一直在这里和大家在玩《UNO》吗？”

“嗯，是呢。”宁宁也有些奇怪地看着本多，不知道为什么会问这种问题，这女孩不自主地摸了摸脸——本多这才注意到这女孩右眼下的泪痣，他回想起之前的那个“宁宁”的脸上可没有那东西……

“呵呵……”他苦笑一下，不敢再往下想了，但冥冥之中他似乎听到一句：“我们下次再一起玩吧！”



掌门人

有个说法叫“假期综合症”，指的就是休完了假期后精力不集中、心猿意马等精神状态尚未从假期的懒散中调整回来的表现，有的在一个长假后出现，也有的休完双休日就这样了——不过指的大多数是上班族，回想学生时代，本人在寒假、暑假后开学的表现，也确实调整得挺快，难道和放假最后两天赶寒假作业、暑假作业有关？总之，假期是结束了，各位朋友也别忘了分享暑假中的趣事哦。



主持 马修&胧月

插画 西瓜树

笑醒

酷洛洛是不是已经有游俏小筑里好多女生的电话和联系方式了？是不是睡着睡着都会笑醒啊？好东西一定要分享，不要太自私嘛。

苏州 小歪

半夏： 原来酷洛洛每天脸上挂着黑眼圈若有似无的笑意是因为这个。

胧月： 你才知道啊！

阿鲁： 酷洛洛不是睡着会笑醒，是根本就睡不着啊！

乌冬： 你不懂，那叫昏迷，不叫睡。

酷洛洛： 我看不见掌门人的文本，想吐槽都吐不了。（－－）

半夏： 若无其事地卖萌又若无其事转换话题回答问题的酷洛洛……

回光返照？

一天我做了一个奇异的梦，梦见了岩田聪和平井一夫，两手都提着东西，岩田聪给了我一台Wii和一台3DS，还说以后送我Wii U；平井一夫送了我一台PSV和一台PS3……之后两个人一起笑呵呵地走了。我总觉得是回光返照，莫非父母要没收我的NDSi？

沈阳 钢之牙

苍穹： “回光返照”这个词用得瘆得慌。（擦汗）

马修： 为什么这个梦里的情景会让我有不寒而栗的感觉。

只言片语 估分本来就有点高了，真实分数却还要高，太幸福了！（成都 小军）

"游戏万花筒" 怪物猎人问题答案

1. 跳步
2. タイケン
3. ミンクリュウ
4. 属性解放
5. 双剑
6. 霸龙
7. ヒカリムシ
8. リッカタルヒマル
9. 和平主义
10. 富豪热茶

激动了

有一天我和一个座位靠近教室门口的同学联《MHP3》，那家伙因为太激动了，喊着"打集中点啊！"、"倒下了，快砍啊！快啊！"不料却被来检查的年级长老师拍着他肩膀说："同学，玩什么这么激动呢？"随后那同学脸上出现了笔直的三条竖线……

广州 ZanBoxing

乌冬：很明显，像《MHP3》这种动作幅度那么大的游戏就不适合上课玩……

马修：自习课可以如此肆无忌惮地喊，看来你们班本身就有一个大众狩猎的氛围啊，说，你们班多少个玩《MHP3》的？

过度

有段时间游戏玩得太疯狂了，每天最早也要凌晨两点以后睡，第十天早上起来上厕所时终于华丽地晕了过去，头上撞个大包，背上也擦伤了。唉，该好好休息一段时间了。

上海 自由の风

苍穹：连续通宵的白菜老师微笑地说道："你还未够班呢。"

阿鲁：我只见过喝酒喝醉的，还没见过玩游戏玩醉的……

马修：睡精神了再玩，那会很舒服的哦。

掌门话题 小编们推荐的游戏音乐人及代表作品

（该话题由北京读者孙贞卓提供）



马修 我喜欢的游戏音乐相当多，但一下能想起来的音乐制作人的名字却不多，比如《口袋妖怪 黑·白》，比如《勇者斗恶龙Ⅸ》，比如《重装机兵3》，比如《大战争》、《无双》……而一下能想起名字的就是植松伸夫了，个人更喜欢植松大叔、天野喜孝和坂口博信时代的《FF》，好多音乐都是饱含着难忘记忆的神曲。



LIKY すぎやまこういち，本名椙山浩一。他是"《DQ》系列"、"《西林》系列"音乐制作人，个人最喜欢其"《西林》系列"音乐，充满优美的和风气息。



白菜 必须尾浦由纪。虽然这位老师在动漫领域方面经常被拿来与菅野洋子作比较（而且还总是被贬在菅野之下），但我却更加喜欢她的曲风。以游戏方面来说，她为"《.hack//》系列"谱曲就非常出色，尾浦式毒性曲风同样发挥得淋漓尽致。



苍穹 现翻了一下自己的音乐库，发现收藏曲目最多的应该是山根美智留，当然都是"《恶魔城》系列"的BGM。其实负责"《樱大战》系列"的田中公平的曲子我也很喜欢，还有菅野洋子大神（"暗荣"还我《大航海》），啊、当然不能忘了"《重装机兵》系列"的门仓聪……挑一个最喜欢的真的好难。OTL



乌冬 甲田雅人，原Capcom音乐制作人，负责过《龙与地下城》、《鬼泣》和《怪物猎人》等知名作品的音乐创作，当然知道他主要还是因为《怪物猎人》，主题曲《英雄の证》恢宏壮阔的旋律令人过耳不忘，不过个人最喜欢的还是《怪物猎人2》里古塔麒麟的战斗BGM《塔に现る幻 キリン》，将古塔的深邃与麒麟的神秘感表现得淋漓尽致。



阿鲁 说到最喜欢的音乐制作人，那肯定是非久石让莫属了，这位宫崎骏老师的专用音乐师为吉卜力的动画谱曲，数十年如一日，创造出许多不朽之作，《天空之城》和《幽灵公主》里的音乐至今让人难忘。除了动画，久石让在电影方面的配乐也颇具功力，"菊次郎的夏天"算是其中的经典，曾被许多网络视频使用。什么？这次的话题是最喜欢的游戏音乐制作人？那也是久石让！要知道前不久才出了《二之国》，咱的正版可不是白买的！游戏的素质暂且不论，音乐绝对是完美的，真心希望这位光头大叔以后能在游戏配乐方面发展。



酷洛洛 樱庭统和他的《信赖铃音 肖邦之梦》。每当听见"《传说》系列"的音乐时，身心总有一种莫名的治愈，或者这就自己喜欢治愈系动漫的原因之一。在《信赖铃音》中，樱庭统更是把肖邦的古典音乐与游戏水乳交融，把游戏音乐的"美"提升至极致。真心希望这款作品能够移植到掌机平台。



半夏 在久石让被鲁叔抢先预定写了之后，最喜欢的音乐制作人我只能想到岩垂德行了。给我留下最深印象的是他在"《逆转检察官》系列"中的表现，他的配乐将搞笑和紧张的气氛表现得相当好，成了没有语音的《逆转检察官》中的一抹亮色。



胧月 目黑将司（代表作《Persona》）、滨涡正志（代表作《沙加》）、成毛美智子（代表作《荒野兵器》）以及前面半夏提到的岩垂德行（代表作《格兰蒂亚》），自己比较喜欢漂泊流浪的冒险风格。这里面目黑将司算异类，只能说跟游戏太搭了，推荐一首《全ての人の魂の诗》。

只言片语 中考完了，尘封已久的PSP开动，面对着大作不断的假期，不禁唱起了《哈里路亚》……（珠海 柳叶潇风）

四格漫画·早到的乌冬









爱花?

一次学校组织月考，我发现坐我后面的MM居然长得和《LP+》里的爱花一模一样，于是在考试中时不时地会转头去看她一眼。她好美好温柔，总会朝我送出带有220伏的微笑，于是监考老师把我的头拧回来，还说："再转！再转我把你的头拧掉！"于是我连忙……

湖州 森森

**阿鲁：**敢搭讪吗，少年？

**苍穹：**还好你没把手机号写在纸条上，然后递过去。

**胧月：**你当时有没有确认自己脸上是否有饭粒？

**半夏：**于是你连忙合上了NDS……后座的女生就这么突然消失了？

**酷洛洛：**求后续发展，准你连载。

游戏，还是原版的好

话说我怀着激动的心情玩了《异说012》，但是运行后看到的却是好多好多英语，顿时感到从天堂落到了地上，而且是加速下坠。我真想喊一句："坑爹啊！"通完剧情后，我果断换上了有少量汉字的日版，这时觉得日版如此美妙（本人日语程度约等于0）……

郑州 苍翼

**阿鲁：**有句话怎么说来着……玩游戏还是原版好啊！

**马修：**阿鲁说得有道理，以我个人来说，玩日式游戏还是喜欢日语配音，而欧版美版游戏绝对要英语配音。

48名妹子与小P

PSP里的档一下全损坏了数据，48名妹子全没了，同桌对我说："妹子没了可以再攻略，档没了我可以给你，可机子没了就……"正说着，老师顺手收走了我的小P，我心中大喊："NO！俺的48名妹子与小P！"

厦门 天の包子

**酷洛洛：**机子没了也可以再买，但被老师收了，你想再买也忐忑。

**阿鲁：**这一系列事件是神在暗示你赶紧去买《AKB1/48 星恋之梦》主机限定版。

**苍穹：**鲁叔表示：给我拿48张来！

介绍

我带同学去我买机器的地方买PSP，和JS说是我特地介绍过来的，等我同学买完后，我弱弱地和JS说我电池挂了……结果JS送我块电池，不过不是新电池，是JS一块自己不用的电池。

海门 香菇

**马修：**你同学的机器玩得不错吧？

**苍穹：**你的电池用得也不错吧？

**乌冬：**送的电池就不必挑剔新旧了……

只言片语 高考结束后，一个人在家玩PSP时总会想起高考前和同桌联机的时光。（合肥 轮日）

黑影

有疑问，为什么改版是在159，而不是等到160整数改版呢？难道是为了欢迎半夏的到来？希望半夏不要像鲁叔一样吓人，想当年鲁叔就是从黑衣人摇身一变，变成了阿鲁小正太……（正太？）

中山 电蚊拍

半夏：我会从黑影摇身一变，变成更黑的影。

阿鲁：你确定你了解正太这个词是什么意思？

原来如此

最近一直在网上买东西，某天回家发现一单子，好像是说有什么邮件要去拿？一想，我没买东西啊，难道是哪位卖家送我东西？不太可能，再一看，原来是我中奖……

上海 黄晨捷

乌冬：据咕噜姐说，网上购物很容易上瘾的……

马修：中奖么，姑且算是《掌机王SP》送你的东西啦。

160辑调查之2011 E3的感想及关注游戏（续）

PSV给力啊！那超值的售价怎么回事……给力！

东莞 土豆

PSV的售价……着实惊人，为老任捏了一把汗。《王国之心3D》很期待，《新・光之神话》看起来很华丽，《忍3D》看苍穹围巾？

乌鲁木齐 无为

今年的E3可以说是真正的游戏展。任天堂和索尼的发布会，让我们这些热爱游戏的玩家振奋不已。我最关注的是《未知海域》，因为我很喜欢这种丛林冒险游戏，而且如此高素质的游戏以后可以装在口袋里到处携带也是很激动人心的！

北京 徐辉

PSV的价格十分给力，但不希望以后买个什么“充电宝”来续航。喜欢的游戏嘛，当然是《未知海域》，好想在掌机上感受这款家用机大作的说。

嘉善 Solo

感想只有两个字——给力！至于关注的游戏……目前仍只致力于最快入手一台3DS，这是前提！

中山 Unicorn

关注的就是3DS、PSV和Wii U，游戏方面感觉不够给力，任天堂方面有些是从前公布的，PSV的第三方有点少，除了主机的消息外，基本很失望。

太远 魔使

重点关注PSV，新时代来临了！

中山 猩猩

索尼十分霸气地公布了PSV的价格，次世代掌机的战争或许不远了。比较关注PSV的《山脊》和《街霸对铁拳》，《苍翼默示录》和《真・三国无双》同样期待。

郑州 苍翼

没有《口袋》，没有《深爱》，没有《初音》，太失望了。PSV不错，但没有PSV的高清《初音》……

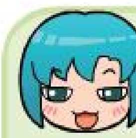
舟山 王恩峰

PSV太给力了，价格太厚道了，无论破解与否，我都会买！

化州 袁文木

PSV的售价很强大，但感觉在续航时间上遮遮掩掩……关注游戏就是《未知海域 黄金深渊》，触摸枪战应该比摇杆爽。

桂林 豆腐

马修：PSV依旧是热门话题，最后的豆腐同学说的触摸枪战，确实很值得期待。

161辑调查之假期计划安排

打篮球和NDSL。

上海 老孙

健身+美食+手绘+上网+Game+研究系统（安卓+iOS）

汕头 Melmer

工作中玩游戏。

北京 海豚

希望在年底PSV首发时第一时间入手，所以趁着假期打打小时工吧。长假虽到，但也不宜完全放松下来，英语学习不能断，劳逸结合，也终于可以体验《TOA》了。

惑星の雨

由于要在“世界末日”那年参加高考，所以暑假只能在高密度的补课中进行了。不过紧张归紧张，《掌机王SP》还是每辑都要看的说，永远支持《掌机王SP》。

北京 郝俊

把该过的游戏给过了，把该补的课给补完，开心玩去。

广州 Voice

出去找暑假工的活挣钱。

开平 钊哥

补完《OP》至最新一话，重温一遍《马里奥64 DS》，跟死党联机《生化危机 佣兵 3D》。

杭州 小武

上午写作业、看书，下午玩。

常州 angel

因为高二了，我又是艺术生，接下来就要开始集训了，游戏的时间只好相应减少了……不过《掌机王SP》还是辑辑不落下！

郑州 伟大漫画家

上班，赚钱，买PSV。

常州 片翼

打算见初中朋友以后就回乡下去玩。

广州 洪哥

去KFC打工，还有就是学学日语。

上海 郑一帆

马修：整体上来说还是宅得多，毕竟大热天的……另外新主机的发售让暑期打工的朋友也多了起来，支持你们，这个暑假的锻炼会让各位长久受益的。

只言片语 PSP的电池老化了……让我中个动力堡垒吧！（广州 Roy）

玩家画廊

郑州 伟大漫画家



马修：两根交叉的木头，看得出来漫画家同学彼时彼刻的压抑和渴望。

鞍山 铃兰葬礼



马修：墓地、黑猫……似曾相识而又陌生的场景。

上海 Shadow



马修：不带这么以多欺少的……

合肥 小贝



马修：呆呆的自画像看起来相当可爱哦。

广州 连爷



马修：连爷为了准备考试那是相当用功啊，话说以前临近截稿，很多小编也都是这种"刚放出来"的模样。

你一言我一语

发现3DS一出NDS游戏立刻减少，难道NDS要就此没落了么？

哈尔滨 YHY

苍穹：更新换代是自然定律，不过今年冬还有《重装机兵2》重制版，NDS还能再战啊（吼吼）！

怪了！存档爆了！555……之前的备份还在90个小时的时候，少了110个小时啊！

杭州 芒果君

马修：110个小时没了，估计人都要爆了。很多时候就是这样，太平时候从来不会想到会有什么意外发生。还能说什么呢，以此为戒，玩家们防范于未然吧。

入手了两台老NDS，和NDSL手感差别很大，和阿鲁说的一样，很多人找不到开关……可怜的NDS被我带到学校后就永远埋藏在班主任的柜子里了。

广州 林轩楠

马修：还好，你还有一台NDS——话说之前的NDSL呢？

中考后两件事让我很兴奋：1.我中了奖，经过不懈努力，我终于得偿所愿；2.《初音2》的《炉心融解》极限模式全连，经过74次失败，第75次终于成功，吼……

武汉 小枫

马修：这叫什么来着？双喜临门！

看动画看到爽啊！500多集动画看得给力！不用再一星期看一集了！

太仓 血祭狂颜

马修：这种看法真的不会很累很疲倦么……

毕竟国内玩家入手3DS均为美版或日版，说明书大多数看不懂，有必要介绍一下使用技巧介绍。

高州 溟夜

马修：应该是指令菜单一类的吧？这个可以在FAQ等栏目给大家解答。

想问一下鲁叔，"电波"是什么东西？看了《电波女与青春男》后还是不明白，请鲁叔解释一下。

乌鲁木齐 Nintendog

马修：我辛辛苦苦地把这段文字敲出来发给鲁叔，鲁叔回答了三个字：知不道。帮你搜下，电波女是指难以沟通、我行我素的女性。

电源插头的铜线断了，但有电能断断续续地充进去。小编建议是继续使用还是换一个？

常州 死亡之剑

马修：一个字：换！除非你不在乎你的电池夭折。

为啥我一投稿编辑部就能收到，我一写稿费地址邮件就总发送失败呢？

连云港 情水泪无痕

马修：应该是偶然事故，没有自信多发几遍，其实也没什么。

八月份入手3DS会不会很贵？存钱中的我表示八月份能存够钱。

韶关 DD

马修：现在3DS的国内售价和厂商建议零售价差不多，而且还没破解，是入手的好时候。

要不是填回函表，我都忘了自己还有PSP了。

杭州 DeepThroat

马修：这让那些省吃俭用买PSP的玩家情何以堪……

咱家门口有只狗，宠物狗，超可爱。于是我每天给它吃一根火腿肠，于是就成为我的狗啦！

贵阳 徐荣涛

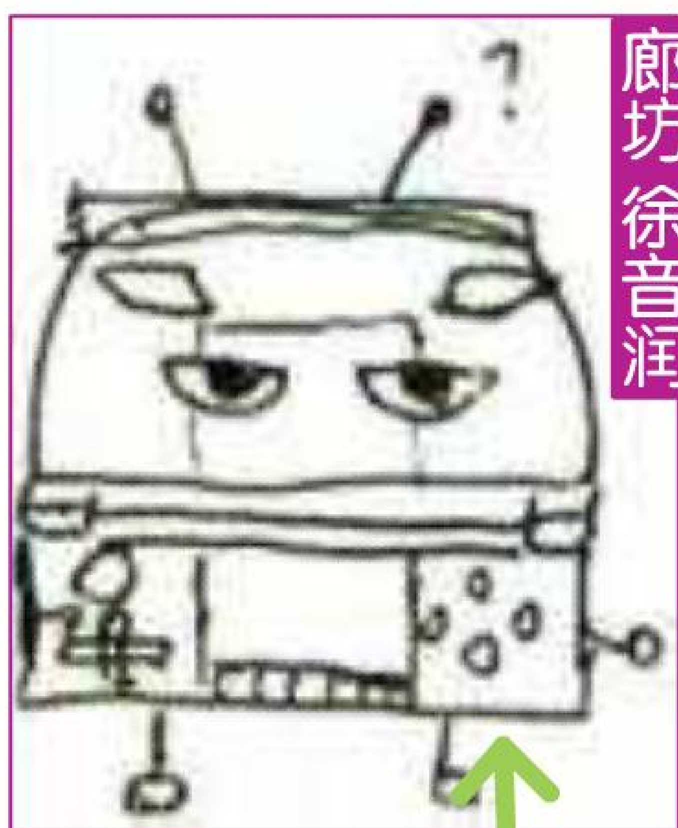
阿鲁：咱家门口有只猫，野猫，一点也不可爱，不过我家有老鼠，于是这只猫就常驻我家了，不过它依旧是只野猫……

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 回想起去年这个时候世界杯进入到白热化，我经过三年努力也终于完成了中考……浪费时间的我，伤不起啊！（清远 HB）



廊坊 徐音润

马修：一个长了触角或者是天线的3DS……



广州 肥豪

马修：身子有点像某初代口袋妖怪的酷洛洛。

马修：摘下面罩露出一张正太脸的酷洛洛。



北京 郝俊

马修：你弟……也有点酷洛洛的感觉，W形状的天线是特色。



哈尔滨 BLOOD

马修：即使《口袋妖怪》进入了《BW》时代，小光依旧人气十足啊。



厦门 天の包子

马修：不仔细看很难和酷洛洛看出什么不同的假面骑士。



郑州 粽子

心惊肉跳

我有个朋友是个大财主，只要他喜欢的游戏必正版、必首发，但让人郁闷的是，只要他喜欢的游戏，十有八九延期，所以只要他要发表对某款游戏的期待感言时，我们都心惊肉跳的。

大连 申向东

胧月：还好，我认识个人，只要他看好的游戏都会素质大幅低于预期（俗称的“雷”）。《FFXⅢ》、《GT5》都是这么壮烈牺牲的，你能理解当我喜欢的新作被他看好时的心情吗?

马修：于是本人想到了球王贝利……





心碎之日

6月2日，是一个令我心碎的日子，我的小P放在寝室里不翼而飞，估计只用了不到10分钟的时间，恰巧那天摄像头坏掉，我严重怀疑这是一场有预谋的犯罪……各种同情、愤怒有木有！我的猎人梦！天啊！

宁波 凌zone

马修：这……害人之心不可有，但防人之心不可无啊，在寝室丢东西的案例也是很多了，各位住校的朋友最好有点防范意识。

只言片语 关注3DS版《超级马里奥》，再感动我一次吧！（沈阳 赛伯拉斯）

FAQ电台

自从PSV公布以来，大家有关PSV的问题顿时暴增，有问价格的，有问规格的，有问行货的……可见大家对于这款掌机给予的空前的关注度和期待度，不过目前官方对于PSV所透露出的消息也仅限于上次E3的那些，大家比较关心的具体发售日目前也还是谜团，也许我们要等到TGS才能获知了。下面来看看本辑的问题。

栏目主持：

为什么有一次用PSP搜Wi-Fi信号时，搜到一个有密码的，抱着试一试的态度选了个信号，反正我也不知道密码，然后突然！我的机器竟然自己输入了密码，而且之后的测试可以连上……小编们遇到过这问题吗？

郑州 杨运帆

也许之前有人用你的PSP连接过这个网络，并且选择了记住密码，这样你之后再连接这个网络会自动连上。

1.据说PSV将于明年初在国内推出行货，是真的吗？如果是真的，今年年底的首发该不该入手呢？小编给个建议吧。2.PSP和3DS的声音推力都较小，上了公交车或在公共场合时，音量MAX都听不太清，PSP倒是可以用插件改善一下，3DS呢？3.想知道“硬件短消息”中所介绍的产品在哪里可以买到？附近的电子市场说要到专卖店才能买到，是吗？

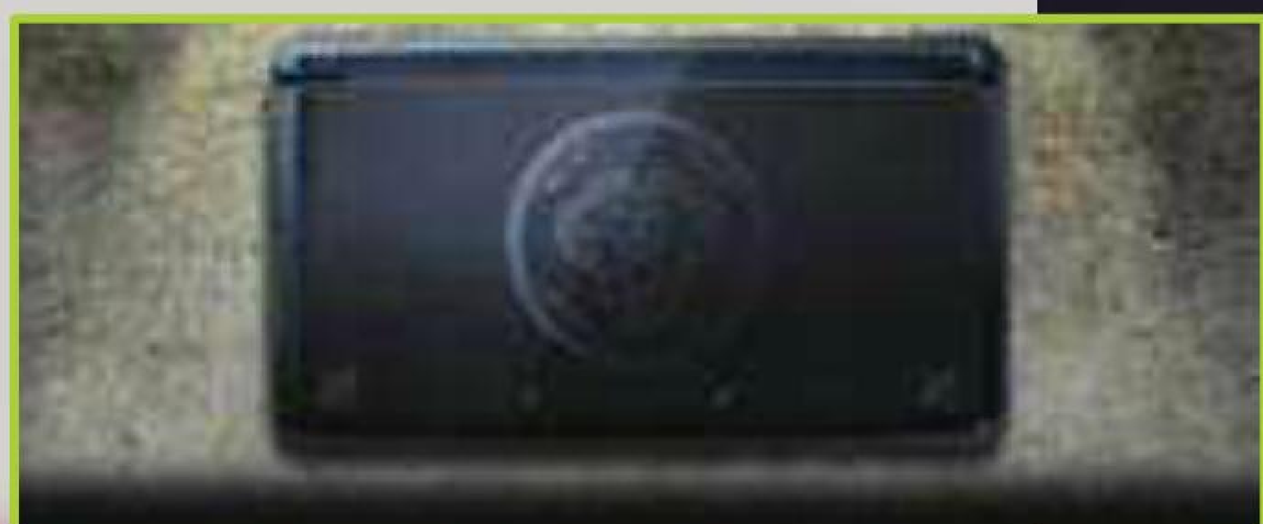
北京 孙贞卓

1.网上有传PSV大陆行货2012年4月发售的消息，但是这则消息明显是条假新闻，可信度很低，索尼官方目前也没有任何有关PSV大陆行货的消息发布，所以暂时不用期待。2.在公车或者室外你还指望掌机的外放喇叭吗？拜托，它们可不是山寨手机，还是老老实实插上耳机吧。3.那些产品大部分都是国外正规品牌产品，国内电玩店可能不会有，你可以通过亚马逊等网站购买。

3DS出过游戏主题限定版主机吗？

北京 郝俊

还真被你问到了，限定版3DS主机刚刚公布了一款，也是目前惟一的一款，那就是《毁灭英雄》（Heroes of Ruin）限定版3DS。《毁灭英雄》预定于2012年在欧美推出，目前发行商Square Enix正在举办宣传活动，只要在7月31日之前在《毁灭英雄》官方网站注册新用户即可获得参加活动的机会，SE会在规定期限内随机抽出一名获奖用户，该玩家便可获得这款精心设计的带有《毁灭英雄》LOGO的限定版3DS主机，游戏官方网站是：http://www.heroesofruin.com/，现在去碰个运气也许还来得及。



只言片语 没钱买PS3，但喜欢《真·三国无双6》，有PSP移植版，太期待了！（南通 自由与正义）

PSV可以运行PSP游戏吗？


辽宁 张扬

这个应该是其必备功能了吧，当然前提是有数字版的PSP游戏，因为PSV没光驱，至于ISO破解版游戏，那就是遥远的事情了。



PSV自身有内存吗？（不是512MB的物理内存）


连云港 周同亮

你说的应该是存储游戏、数据等资料的内存吧，根据目前的消息，PSV的Wi-Fi版带16G内存，3G版带32G内存。



我的PSP自从拆过一次后，机壳就无法完美合上，连L键都变迟钝了，有办法吗？



找个有经验的师傅重新拆装一遍吧，肯定你哪里的螺丝没上紧。



《口袋妖怪 白》怎么获得暗之石啊？


铜仁 张帆

在风吹洞穴（フキヨセの洞穴，收服No.638科巴鲁昂的洞穴）中可以入手，在10号道路也可以得到一块。



3DS更新系统后的e商店里好多东西都是要钱的，如果在国内想要在线购买，应该怎么做啊？


浙江杭州 Ayano

想要购买e商店里的游戏软件有两种方式：使用信用卡或购买充值卡。考虑到效率和安全等因素，个人更推荐后者。目前淘宝上有出售3DS的充值卡，面值分别为1000、2000、3000日元。1000日元的充值卡卖80~90元人民币都算是比较合理的。玩家在购买后从店家处得到充值卡号，登录e商店并输入即可完成在线充值，然后再选择购买相应的软件。



我的PSP-1000的滑杆出问题了。本来滑杆偶尔会失控，就是自动有向上或向下的判定，不需人手操作……后来我拆开小P换方向键的导电胶再装好后，滑杆突然彻底失控了，一直都有向下的判定，如果用力把滑杆按下去就好了（很用力那种），但一放手又失控了。另外，当我把滑杆和其导电胶都拆出来时，滑杆还是有向后的判定，这正常吗？如果正常，那是滑杆还是其导电胶坏了，还是说两个都坏了？这样的话是不是只要把坏的那个换一个就好了？


E-mail pspking

这情况大多是滑杆整个部件出问题，一般PSP使用较长都会出现这种情况，自己动手维修难以成功，大多是通过更换滑杆以解决问题，确实只能去游戏店进行维修了。



PSP长期放置于保险箱中会有什么后果吗？如灰、电池方面。


江苏 杨海渊

我相信这位读者是想问“PSP长期不玩的后果”。首先是电池的电量会逐渐流失吧，彻底放电后需要进行充电才能开机。保险箱的话应该不存在灰尘的问题，不过如果真的是长期不玩，建议还是取下电池，收进盒子里进行保养。



NDSL的TT卡内核等级不够时，游戏会玩不了，读取到一半黑屏，然后屏幕上是一串英文。有没有不更新内核就可以解决这个问题的方法？

广州 林轩楠

理论上来说，只要新游戏在不断使用防烧录技术，这个问题就不可能解决。不过如果不愿意频繁更新内核就能玩游戏的话，你可以去买一张DSTWO烧录卡，就目前来说，DSTWO的破解能力还是很强的，很少出现需要更新内核的情况，懒人的最佳选择，但不保证以后不会出现。



在《秋叶原之旅》中有一个商店可以买到一种加武器攻击力的东西，请问都卖光之后商店会不会刷新？如果会，多长时间刷新一次？或者满足什么条件才能刷新？

合肥 轮回

半夏 商品不会自动刷新，这个商店的商品完全取决于你卖什么给他。这个商店其实类似一个装备熔炉，玩家可以在这里把身上有属性加成的武器或衣服卖掉，然后商店会自动把加成的属性转换成道具在商店内贩卖，例如在这里卖一把+10的武器，再点购买，就能看到店内多出了3个+3和一个+1的道具，方便大家重新整合属性，后期入手基础更高的武器，可以在这里直接把前期的武器融掉，十分方便，就是要花点钱。



NDS到现在出了多少个《名侦探柯南》游戏？


安徽 叶东晨

《名侦探柯南 侦探力练习》、《名侦探柯南 消失的博士和找茬之塔》、《名侦探柯南 金田一少年之事件簿 两大名侦探的相遇》，还有最近出的《名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲》，一共四款。

只言片语 《塞尔达传说 时之笛 3D》，满分作品，实至名归，只希望日版的价格能降下来。（广州 梁子健）

吐槽记事簿

栏目主持：阿鲁

阿鲁

看最近学生们一个个放假玩得痛快，嫉妒死了！大家以前暑假的时候都是怎样度过假期生活的啊?

马修

暑假……好遥远啊。初二以前的暑假是上山挖蚂蚁、捉蟋蟀、探险乱葬岗、钻排水洞。初二以后接触了游戏就以室内活动为主了。然后到开学前和大伙一样，笔走游龙赶暑假作业，貌似本人的狂草就那时候开始练就的。

胧月

先把班上成绩好的人集中到一起，每人按自己的得意科目分开做试卷，互相抄答案，三天内协力做好作业。我那时做物理题，尤其擅长电路，你们看我现在连《怪物猎人》都用麻痹枪。

半夏

小学时是看《灌篮高手》、《名侦探柯南》、动画片还没放完，我就要开始赶作业了……

苍穹

同好遥远……上了年纪记不太清了（喝茶），反正应该跟大部分学生差不多。

胧月

小学的活动真心跟《我的暑假》里差不多，大学以后就开始当家教赚零花钱了。那时花一个月时间赚400元觉得真是天文数字。

半夏

城市里长大的孩子真心羡慕嫉妒恨。

苍穹

你不是城乡结合部的么?

半夏

城乡结合部是什么……人家只在军训农训去过农村。

阿鲁

哇，月姐姐还当过家教啊！

胧月

那是，哥数理化全能。

乌冬

小学的假期活动主要在室外，年龄越大在宅在室内的时间也逐渐增多。

酷洛洛

小学啊，最幸福是三年级的暑假，早上7点到9点看新闻，9点到11点半看动画，11点半到12点半看电视剧，12点半到下午3点睡觉，3点起来看少儿节目到5点，5点到6点看动画，6点到7点吃饭，7点到10点半点看电视剧，10点半趴床，周而复始……

白菜

这货没有做作业的时间啊！

胧月

所以你现在经常能听到"过桥拆河"这类词语从他嘴里蹦出来。

马修

鲁叔家是开游戏店的，主要的假期生活应该从小就是游戏为主吧。

阿鲁

其实我在小学5年级以前放假接触游戏都不多的,印象最深的就是学校发的那本"暑假生活"，一本"暑假生活"百多页，里面包含各种题……然后语文、数学这些主科还有额外的题，最气愤的是小学低年级还要在暑假额外背九九乘法表……

LIKY

暑假都是开始疯玩，后面几天赶作业。

半夏

暑假的最后一天是默认的作业time，所有人都逃不掉的。

白菜

我没有一个暑假赶过作业，别捎带上我好吧……

阿鲁

小学时每年夏天都要到我婆婆那里去避暑，当时家里管得严，基本都不让出门的，害我少体验了不少假期的乐趣。

酷洛洛

小学5年级流行打气枪，暑假经常到破街小巷打枪战。

乌冬

难怪现在那么会打枪。

半夏

为什么酷洛洛的话我总能想到什么不好的东西……一定是我打开的方式不对。

苍穹

我家游戏机也买得晚，大部分时间是在房间看各种书吧。

胧月

哦，对，小学暑假每天上午躺在客厅地上的凉席上看完金庸，太美好了。

马修

对了，本人小学时候暑假的消遣项目之一也有看书，趴凉席上吹着穿堂风、听着知了叫，翻看我姐姐小学时订的《新少年》、《儿童时代》等等儿童杂志，那时候白话文的古典名著看着还很吃力。

酷洛洛

也有一年暑假去阿姨的农场看养猪，尤其记得去的那天有条猪莫名其妙地死了，亲戚为了找死因把猪的肚子剖开，全是水。

白菜

我小学的暑假过得挺悲催的，父母都上班，不放心我一个人在家，所以就前三天跟着母亲走，后三天跟着父亲走，大人上班我就在旁边呆着。

胧月

我不但要一个人在家，中午还要做菜给家人吃，有一次油太旺把整个锅都烧着了。

白菜

不仅会做菜，还会把锅点着……我一直以为这个镜头只会出现在中华餐馆和动漫里。

LIKY

酷洛洛把故事讲完吧，我很感兴趣。

酷洛洛

没了，我阿姨不让我看，把我拉走，当时我还挺感兴趣的。

白菜

真羡慕你们这些有故事的人。

阿鲁

这就不让看了啊，太没意思了。

白菜

谁有你口味重啊。

马修

猪确实没啥好看的，又难看又不通人性……还臭烘烘的。

酷洛洛

恩，有两天睡在猪圈旁边，隔壁就是做猪糠，又臭又有一股麦香，非常诡异。

阿鲁

我记得以前小学放学后跑到杀猪场去看杀活猪，那叫一个血腥。

苍穹

鲁叔请不要把话题带到重口味上去。

阿鲁

我还没开始描述怎么杀呢，哪里就重口味了……好吧，大家自行想象吧。

酷洛洛

有时候在家楼下的草丛抓青蛙，这个不少同学也玩过吧。

白菜

我家楼下没草丛……掩面。

苍穹

我顶多捉捉知了，酷洛洛你抓了青蛙然后想干什么！

半夏

能换个和动物没关的话题吗？这些东西，我多少都害怕……

胧月

放到三条跑道上赌博。

苍穹

哦哦，《重装机兵》。

酷洛洛

没想什么……问题是当天晚上发现楼下的草丛有蛇。然后我妈再也不给我下去那玩了。

半夏

我……先消失一下，一会儿话题变化了再单敲我吧。

LIKY

我是掏麻雀窝，有时候掏到麻雀蛋，有时候是红色没长毛的小麻雀。

酷洛洛

小麻雀怎么处置？

澄香

爬到树上放回窝里？

马修

我有次从树上掉下来后就再没爬过树……半夏呢？讲爬树了。

LIKY

小麻雀嘴巴张得大大的，我就喂米，喂两天就死了，后来才知道该喂虫的。

半夏

马修骗我，我明明回来看到的是讲到虫子！

酷洛洛

小时候做的事情，现在想起来可能很白痴，但当时都玩得很欢。

马修

白菜和半夏小时候都干嘛了……

白菜

看来我小时候真的是乖宝宝，你们说的这些事我丁点儿都没沾过。我现在想得起来的印象最深刻的，就是从老房子后面的残垣断壁处往外面爬，谓之“探险”。其实落脚的地方都是离地面有十米高的，周围又有很多青苔，那时候要是一不小心踩滑……

阿鲁

那白菜就变成烂白菜了。

半夏

宅啊，我可喜欢电视呢，我是电视少年，还喜欢泡少儿图书馆，另外家里有红白机，爸妈下班会陪我玩。

酷洛洛

我都是偷着玩，算好爸妈下班时间，并及时清理案发现场。

胧月

我们小学以前是乱葬岗，后来大翻新的时候挖出不少骷髅，加上后面有个从来不开门的房子，我和几个同学进去探过险，过程全忘了。

马修

求灵异经历。

半夏

月姐姐你如果坚持一下，现在最红的盗墓系列你还能赶上末班车，出个《盗墓SP》啥的。

马修

我小时候倒好几次跟同学去山上，看迁走的坟坑里有没有漏下的金银财宝啥的，但每次都没有。

胧月

你们小时候都不跟朋友围在一起讲鬼故事吗？夏天夜里超带感。

白菜

夜里都跟父亲在家里打红白机，这个跟之前的内容有联动……

马修

郊区的夜里很黑……于是也在家看电视了，陪我奶奶看了不少琼瑶的肥皂剧。

LIKY

半夏应该和四个美编说说女孩子的暑假生活啊。

白菜

女孩子的暑假应该不会这么疯狂的。

半夏

宅、宅、宅、赶作业……

马修

貌似很多女生小时候都是宅，但大了后就成了逛街购物狂人了。

白菜

作为没有赶过暑假作业的人，我的童年是不完整的。

苍穹

好了，好了，白菜老师，大家都知道你的“好孩子”属性了。

半夏

我现在也是宅，我有点人群恐惧的，害怕人多的地方，逛街什么的……还是有点怕的。

白菜

这是刚来第二天就跟我们走华强北的人说的话？

LIKY

宅在家也好，这样省钱，喜欢逛街的女人消费能力不一般。

酷洛洛

如今已经是网络时代，宅在家也不见得消费能力一般，比如半夏那堆“Arashi”的东西就价值不菲。

半夏

你们什么都没看到你们什么都没看到！

小编寄语



马修

◆一直觉得在华强北买电子电器产品很便宜，不久前就花270元在华强北买套音箱，结果路过家附近的沃尔玛一看，同样的音箱才190元。又去看网线，2米的要15元，我嫌不够长，店主就又拿3米的，还是觉得不够，店主于是告诉我：3米的5元钱拿走……

◆妹子推荐个电影《天水围的夜与雾》，我当时听成了“夜雨雾”，以为是言情片。没想到，这个根据2004年香港天水围灭门惨案改编的片子，竟然把诸如观念差异、贫富差异、理想现实差异、警察失职不作为等各种现实问题一网打尽。

◆某天午睡后，一如既往地在疲倦中醒来，开始下午的工作，但那天特别疲乏困倦，精神一直处于半睡半醒的恍惚状态，走路时几次因为太困险些跌倒……后来终于疲倦地醒来，才发现刚才那些也是梦——原来是梦中梦。



胧月

★去香港试玩PSV期间，在乡迦的怂恿下冲动地买了Rachel的1/6 PVC。刚买下来比较后悔，这几天倒心平气和了。不过为此还向白菜老师借了500港币，我从此已经丧失了嘲笑白老师在《DNF》里砸下1000大元的资本。

★家附近的吉之岛有便宜的鳗鱼饭团和分量十足的鳗鱼饭，后者打完折卖15.8元，性价比比公司周围的快餐店好不少。幸亏公司附近新开的一家食堂还不错，不然真要买一个饭盒天天从超市带饭了。

★经过长时间缺货，Amazon又放出《ICO》和《汪达与巨像》合集了，火速托人订购之。每年下半年都会感叹一次游戏爆发，但今年是胧月成为游戏编辑以来主流掌机的第一次更新换代，是任天堂以一二方之力继续压倒索尼，还是索尼卧薪尝胆三方会师全面反攻，年底PSV发售之际可初探端倪。



乌冬

◆接连降雨让天气总算凉快了一点，宿舍的节电生活作战也终于得以再次展开，不开空调睡觉感觉整个人都“轻松”了不少，不仅睡眠质量有所提高，早上起来也不会有疲劳的感觉，果然这才是正确的夏天过法，嗯嗯。

◆工作时间越久，桌面的书也越多，书山渐渐把桌面覆盖，甚至连午睡也得枕在书山里，为了避免不知道哪天午睡时书山倒下，最近终于下决心把桌面的书清理了一次，这可好，终于见到了久违的桌面不说，还找到了失踪已久的记忆棒、硬币、圆珠笔等物品……



白菜

□《三国杀》的“山”包即将发售了。我期待已久的江东小霸王孙策就要来了。另外这次的武将中虽然有着几个第一眼看起来非常逆天的角色，不过多次实战后发现其实平衡性意外还不错。

□“山口山”国服开放85级之后，一直自称休闲玩家的鲁叔下班背包的次数大幅度上涨。每天五小时雷打不动，周末聚餐也不出门，要他凑个角儿玩《三国杀》更是求爷爷告奶奶一样。我自称《DNF》的人民币战士都没他这样沉迷啊……

□七月新番《摇曳百合》，又是一部治愈放松的神作。配合《日常》，简直就是珠联璧合的满载治愈感啊！



LIKY

◆儿子咳嗽发烧，给他吃了点药，没太在意，结果整严重了搞成了肺炎，弄到住院打吊针，医生说小孩子抵抗力差，开始咳嗽喉咙发炎，如果不及时治疗，病毒很可能侵入肺部引发肺炎，看来以后真不敢马虎大意。不过打了几天吊针，用的都是抗生素，弄得他手脚发凉冒冷汗，据说中国抗生素人均消费量是美国十倍，滥用抗生素是医院的普遍问题，实在是纠结得很。

◆《圣剑传说2》流程还挺长，二十多小时了，终于到了最终的玛娜要塞，这游戏的魔法太逆天了，不过如果要没有魔法，这游戏又太难了。



Juxi（美编）

◆M非常爱吃，对她的第一印象就是一张泛着油光的嘴巴。因为家里都不是很能吃的人，见她这么好吃，难免吓一大跳。相处久了，就经常被M蹭，被蹭的次数一多，便成了无话不谈的好朋友。

◆公交车上，门口挤满了人，中间却有一大片空位，可爱的售票员小姐说：“请哪位先生来跟我一起跳舞吧！”

◆某人说越是表现自恋的人内心就越自卑，本人是很赞同这句话，但要把它套在有些人身上我就很不赞同了。



苍穹

◎入了张《战场的女武神》，封箱许久的PS3总算是又搬出来了，该作也是我一直想填的"坑"，不过按每天1个半小时的进度，不知何时才能通关，慢慢来吧。另一方面PSP上的2代也在同步进行，但"刷素材"一直是我比较反感的游戏要素。

◎由于本辑经典主题乐园的关系，看了奥特曼电影《超银河传说》。感触最深的是森次浩司先生出场的一幕，当年英气十足的诸星团如今已是一位老人，实在是让人心生感慨。

◎《苍穹之FAFNER》又要出续篇了，虽然目前明确的只有标题《EXODUS》，还是期待一下。另外剧场版《HEAVEN AND EARTH》的蓝光将在9月份发售，总算是可以看到了。



酷洛洛

◆最近变得特别早就想睡觉，有时候晚上打完游戏，10点多就趴在床上大睡。过着吃饭、打游戏&写稿、吃饭、打游戏、睡觉、打游戏&写稿的日子，真颓废。

◆自己也算土包子了，二十多岁的人第一次玩滑冰，感觉和玩直排轮差不多，所以很快就上手了。因为周围都是冰，无论滑得多快也不觉得热，这感觉真不错。看见地面的冰块好像很凉的样子，于是故意摔一跤，不怎么疼，但整个屁股都湿了，以后还是别干这种傻事为好……



半夏

★吐槽记事簿聊到大学暑假都在干什么，便想起了这张照片。在家乡由于有一群喜欢看电影的朋友，几乎算是泡在电影院里，来深圳后反而因为种种原因看电影的次数少了，有点寂寞呢……



★前几日去了迪士尼，事事顺遂，几乎没怎么排队就把所有项目都玩过了，还很幸运地赶上了城堡的点灯仪式，在烟花中结束了颇梦幻的一天。所以下一个目标是海洋公园，水母、水母，我来啦！



阿鲁

■趁着这两辑事情不算多，把多年前留下的科幻小说巨坑——《三体》给看完了，对刘慈欣的想象力佩服得五体投地，三部曲看完后世界观豁然开朗，几位主角的表现也让本人更加坚定自己的人生观，果然及时行乐才是王道啊！在此将这部中国科幻界的力作推荐给所有喜欢此类小说的朋友。

■本来说准备年假回来后开始实施精简战略，不大吃大喝不败东西，不过刚回来第二天就忍不住败了一套《仙剑5》豪华版……好吧，2012快到了，及时行乐，及时行乐……





咕噜（美编）

◆某日下午兴致勃勃地约了几个朋友一起去游泳，游泳池的水清澈见底，但是浓烈的消毒水味却扑鼻而来。于是心理就开始嘀咕了：这样的水游了之后皮肤不会过敏吧？好的不灵坏的灵，没想到还真的中招了，游完1小时之后全身上下痒得不行还起疙瘩，又红又肿，去医院医生说是得了荨麻疹，吃点药睡一觉症状就会消失。同去的3个人都是好好的，就我一个人中招，不知道是水质不好还是自身的免疫力下降了。

◆一不小心去厦门玩了几天，核心的景点玩了个遍，中山路的小吃也从街头吃到巷尾，实在是美味。小吃口味有所不同，有些小吃过甜，有些小吃名声在外，但是口味真的好一般。印象最深就是一些小吃的名称，让你无法想像到它是些什么，"扁食""烧仙草""海蛎煎""土笋冻""炸五香"……发挥你无穷的想像力吧！



sienna（美编）

◆Secret的店这个月开业了，在这里要祝他的店生意兴隆，开业大吉！

◆前两天被我家梦梦吓得我哭得一塌糊涂，原来失去自己最心爱的是件那么可怕的事情！还好最后及时抢救回来了，请不要离我们而去，因为我们真的好爱你没办法离开你——以下就是我家梦梦的萌照了。





澄香（美编）

☆某日去银行柜员机取钱，刚要插卡，看到屏幕上提示继续还是退卡，觉得有点奇怪，仔细一看，原来是前一位取钱的人没有把卡取出。果断点击取卡，然后把卡交给了银行的保安说明了一下情况。之后不禁感叹，这人也太粗心了。又仔细一想，以前我也发生过这种情况，原来我和这人一样粗心……

想秀你就来

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

交流空间

裴天奇 昵称：GNFoooo



性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《高达》、《游戏王》
地址：上海市金山区石化蒙山路1090弄山鑫阳光城81号602室
邮编：200540　QQ：542860649
Email：542860649@qq.com
想说的话：御姐请速速和我联系，哥很寂寞！

江林珈 昵称：龙

性别：女　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《梦幻之星》、《战场的女武神》
地址：北京市朝阳区麦子店街12号楼7门401室
邮编：100025
想说的话：雷狼龙，真的是让人很崩溃啊！

徐毅晟 昵称：高鸭电鸡

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《逆转》
地址：上海市黄浦区少年路24弄17号小门三楼
邮编：200011　QQ：873272955
Email：873272955@qq.com
想说的话：Give me a 3DS,I can save the world！

袁文伟 昵称：鬼讪

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》
地址：浙江省杭州市江干区下沙高教园区学源街998号浙江传媒学院生活区20楼121宿舍
邮编：310018　QQ：469931400
Email：469931400@qq.com
想说的话：生活不能没有《掌机王SP》。

徐梓渊

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》
地址：广西玉林市容县燕塘街167号
邮编：537500　QQ：617594519
Email：617594519@qq.com
想说的话：希望能结交更多的同龄朋友。

张泽 昵称：LIMBO

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《传说》
地址：内蒙古呼和浩特市新城区呼和浩特第十四中学高三（11）班
邮编：010010　QQ：1296998716
Email：1296998716@qq.com
想说的话：同城的人，加我吧！

只言片语　一到暑假就没有了激情，却有了小压抑，最后还是出去找人联机了，联机大爱啊！（杭州 第六天魔王）

邓锴轶　昵称：鱼翅拌米饭

性别：男　年龄：19
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《火纹》、《牧场》
地址：新疆乌鲁木齐市折市区天津路嘉华园西区2号楼三单元202室
邮编：830011　QQ：1048456804
想说的话：PSV、3DS，我来啦！

杨北　昵称：樱からの手纸

性别：男　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《AKB1/48 星恋之梦》
地址：天津市和平区新兴路天新北里2-1-311-314
邮编：300070　QQ：825325289
Email：825325289@qq.com
想说的话：对AKB有爱的人，与我交朋友吧！

容子杨　昵称：小容

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《MGS》
地址：广东省广州市荔湾区光复北路316号204房
邮编：510000　QQ：869195821
Email：869195821@qq.com
想说的话：《掌机王SP》好棒！

吴少哲　昵称：五只

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》、《恶魔城》
地址：广东省潮州市彩塘镇院前村院前大道37号
邮编：510000　QQ：1581282549
Email：duanlangya@yahoo.cn
想说的话：希望阿鲁每次玩PSP在存档之前一定没电。

邵玥峣　昵称：earth人

性别：男　年龄：14
拥有掌机：全机种制霸
喜欢的游戏：《啪嗒嘭》
地址：北京市仓上小区11号楼3门602
邮编：101300　QQ：1065963380
Email：1065963380@qq.com
想说的话：买了这么多次书却还是第一次寄回函表，真惭愧呀！

庞力嘉　昵称：风烈

性别：男　年龄：11
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《SD高达》
地址：广东省茂名市茂南区橘州西路138号302房
邮编：525000　QQ：1395874260
想说的话：我想要个PSP啊……

钟海　昵称：海子

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP.iDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》
地址：广西北海市海城区珠海外街38号1幢二单元202号
邮编：536000　QQ：236683828
Email：236683828@qq.com
想说的话：望看到这的高三考生都已有好分数！

胡赟　昵称：福音

性别：男　年龄：23
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《啪嗒嘭》
地址：贵州省贵阳市云岩区旭东路大吉巷
邮编：550001　QQ：289322485
Email：289322485@qq.com
想说的话：买PSP来就是为了《MHP》，求本地联机众！

潘檀　昵称：Glingal

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《战神》、《王国之心》、《轨迹》、《BLEACH》
地址：江苏省南通市启动区汇龙镇幸福二村70号楼405室
邮编：226200
Email：PantanqMelkar@yahoo.cn
想说的话：加张光盘，多放游戏，不差钱。

薛园　昵称：XY

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《火纹》
地址：陕西省西安市莲湖区西北一路85号
邮编：710003　QQ：445278193
想说的话："交流空间"怎么全都是广东、浙江的人啊！陕西玩家有木有！求联机！

掌机王自由说

俗话说：N个人眼里有N个哈利波特。（某编：啥？）对于游戏，每个人玩的感觉并不一样，有的人图个快乐，有的人图个感动；有的人为了休息，有的人为了倾诉……本辑收录的作品，作者可以说是“中毒至深”了，因为主人公在两次因失意而情绪跌落至最低谷时，窗口彼端的那个“她都”给了主人公以安慰和勇气——既然如此，就让“毒”中得更深一些吧！尽管如此，小编还是希望该篇文章的作者能在现实中也早日遇到曾在窗口彼端给予其安慰的那个“她”，勇敢地直面现实面对挫折面对生活，相信这也是彼端的“她”所愿意见到的。

栏目主持：马修

窗前的你

文 飞蓬草

你我本是两条既不相交，又不平行的异面直线，本就毫无关系，可冥冥之中，我们却撞出了缘分的火花……一扇窗户，一缕心扉，有些人，有些事，有些过往，有些回忆，可能就存在在那简简单单的一扇窗户之后，可这层薄薄的玻璃，却将一切的一切，永远隔绝在了那个你只可以看到、可以听到，却永远也碰不到的世界。而那个世界之中，可能有着你最珍贵的回忆，又或许有着你万般的不舍、万般的无奈。但这些却永远只存在于另外的世界，那个与你毫不相关却又仿佛有着千丝万缕联系的地方……



不知怎的，每每开始一款自己喜欢游戏，就总会有着一种莫名感觉——尤其是那些RPG类与AVG类的游戏，更是如此。

可能，笔者评论游戏好坏的核心因素，也就在于此吧——一款有着强烈代入感的游戏，亦或是一个有着引人入胜、凄美动人的剧情的游戏，才会令笔者深深地喜欢上吧。最近突然迷上了初音，恐怕也是因为接触了掌机开发者之家的几款移植自PC平台的初音同人游戏的缘故？

诚然，在程序员的眼里，初音只是一个由0和1组成的一个程序罢了，在很多并不明白“《初音》系列”真正带给我们的东西的人眼里，她甚至只被看作是一个唱歌的虚拟人，一个可以供用来钻研音乐的东西，仅此而已。

但是，在笔者接触过《将所有的歌声献给未来的你》这款游戏后，却完全改变了这种想法——哪怕只是一段再简单不过的程序，都有着它自己的想法，她自己的世界……

因此，在游戏戛然而止的瞬间，我心底突然浮现出了一个念头。于是，便有了此文。

你，存在于那个窗内的二次元世界；而我，则生活在这个窗外的三次元地带。无论怎样，你我都本是两条既不相交，也不平行的异面直线，可冥冥之中，这两条本毫不相干的线却渐渐地聚到了一起。难道这一切，都是定数么？

第一次与你相遇，是一年前偶然的一面，那时的你，正是大红大紫的明星；而我只是一个为了生存四处碰壁的穷学生，我自然也曾听说过你的名字，就是未曾见过你的芳容罢了。关于你的种种，我只会从朋友的口中些许会听到一部分，只是一向对音乐保持冷淡态度的我，对你并未有任何的好感。

对我来说，你只是一个人生中的过客，相见亦或是不见，又有什么差别？只是又多了一个朋友或是路人而已。可谁知一次偶然的见面，却定下了日后无尽的缘分……

那日刚刚期末结束，再加上突如其来的退稿信，一时间有些不知所措。我漫无目的地走在大街上，可能这样的生活早已习惯了，但心底却还是不免有一丝淡淡的悲伤划过。

“你们知道么，初音未来出新游戏了！而且已经被汉化了！”无意间，路人的一句话，让日渐消沉的我不自觉地猛一抬头。“初音？好耳熟

的名字……”我自言自语道。

“听说，汉化程度相当完美了，而且是个PSP游戏，快去试试吧。”我渐渐放慢了脚步，开始倾听起路人的谈话，虽然仅仅听到了这样的两句话，但我却又不知为何，将这两句话牢牢地烙印在了脑海当中。

回家，飞快地打开机器，载入游戏……紧接着一切都是那样的熟悉，作为一个资深掌机玩家，这种事情，又怎能难得到我？音乐、游戏，这些可以令人快乐的东西，会不会将我的不快一并带走？让日益沮丧的我，重新找回自己？

进入画面时，心底似乎有一种说不出的动力，在“强迫”着我一步一步前行，就在“PSP”三个字母出现后，我的心跳莫名地开始加速起来，我……究竟是怎么了？难道，这一切都是由缘分驱使的？



从不对音乐游戏感兴趣的我突然提起了兴致，将《初音未来 女歌手计划2nd》的歌曲，一个又一个地打完，每每通过一首歌，心情便会更加激动——可能，所有人第一次见面时候的感觉都是如此吧……我和你的初遇，自然也不例外。

不出几日，所有的歌曲便都被解开了，而心情也变得开朗了许多。你曾说过，音乐是带给人快乐的东西。这句话的出处，便是这里吗？

依稀记得，那时的你在窗内的世界里，又唱又跳，是那么的开朗，那么的兴奋，仿佛那个世界充满了歌曲与舞蹈，充满了欢声与笑语……那里就像是人间天堂一般，并不像这个世界，有这么多的烦恼……

假期的日子如流水一般渐渐逝去，因为有了你的陪伴，这个假期是如此的充实，如此的怅然……

开学后的日子里，我仿佛像变了一个人一般，不再是整天愁眉苦脸、怨天尤人，我带着你所教给我的那种精神，带着笑容去面对整个世界。

伴随着日子一天天的过去，你渐渐淡出了我的世界，因为在我的眼里，你只是一个过客，一个与我既不相交、也不平行的异面直线罢了，没有什么值得留恋的……

再一次见面，已然入冬，大地渐渐退去了绿衣，北国千里冰封的景色又一次出现在了这广袤的大地。

地点还是在广袤的冰雪之都；人物，也依然是你和我；只是由于时间的流逝，如今的我们，已然不再是当初的你我……



同样的心情，同样的感受，一次竞赛的失利，彻底将我的心底防线冲垮。一个人漫步在雪中、坐在石椅上，静享着北国少有的安宁。可能我所期盼的，并不是这样的一丝安宁，而是一旦有人问起，问起这之间的种种，我的眼眶便会就此决堤……

天气很冷，而我的心却比这彻骨的寒风冷上千倍万倍，因为一年的辛苦都付之东流的滋味，太过于令人难受。

回到家中，放下了沉重的包袱，一头钻进被子里蒙头大哭。朋友，不明白；家人，也不知道。其实我也不明白究竟是为何——一向快乐的我，为什么又一次的陷入了悲伤之中……

不知过了多久，我突然又一次想到了你，想到了那个曾经在窗的另一端为我唱歌跳舞，为我解开一切烦恼的你。

只是这次，你不是在曾经的那个舞台了，《将所有的歌声献给未来的你》之中，你的遭遇虽然并不算十分凄美，却也动人。

说起《将所有的歌声献给未来的你》，它不过一款移植的AVG，在游戏中，甚至不需要去按键，只需慢慢品味，慢慢地阅读其中情节的游戏。但不知为何，你却又一次吸引了我。

可这次，吸引我的并不是从前那个快乐的你了，在这扇窗户中的你，完全褪去了你快乐的外套，毫无遮掩地展现出了你真正的一面——每天带着笑脸，可心底却又不知究竟是什么滋味。

脸上的泪痕犹在，可眼泪却没有再一次流下，我将全部的精力完全集中在了那个小小的NDS上，一口气看了个通宵，将有关你所有的故事一次读完。

是啊，只有短短的7天，在这7天之中，你和游戏中的男主角发生了太多令人感慨的故事。从开始的懵懂，到后来的相识、相知、相守、相别……一切的一切，都已在那悲凉的乐曲声中展现得淋漓尽致。

这样的一个故事，太过于凄美，太过于让人无法接受。就在“初音程序已经终止，感谢您的试用”一句话从你的口中说出时，我的眼泪又一次不争气地流了下来，甚至比上次还要强烈，还要让人无法抑制。

难道说，你真正的魅力，就在于此吗？

“故事，可能，就会在这戛然而止，给读者们留下无尽的留恋了吧？”出于一名同为游戏同人作者的我，本能地自言自语。



宿命本就是一个捉弄人的东西，此时的主角飞快地冲下楼，花重金买下了《初音》的正式版，开始安装。“97、98、99、100！”伴随着男主角的数秒声，我的心也仿佛同主角一起开始激动起来。你，初音，究竟是会怎样？同样，脸上又多了几道泪痕，只是并不是悲伤，而是一种感动。一种为了你而留下的莫名的感动。

最后的结局本已不再重要，因为我又一次读懂了你——初音，虽然只是一个程序，可却被无数的人造就成了一个有血有肉、有情有义的真正的“人”。在我的眼里，窗户另一端的你，不会再是一个玩伴、一个只会唱歌跳舞的快乐的小女孩，你就是一个活生生的人，有着自己的个性和爱好。

窗内，窗外，虽然只是一个屏幕的距离，可这个距离，太远、太远……

我们两人，虽然只是两条异面直线，可现在我已经深深地明白了：我们的关系，恐怕就像DNA那样吧？盘曲折叠，虽不相交，也不平行，却有着千丝万缕的联系……

好感度的一再提升，对你的感受也不再像是从前的那样冷淡。小P时刻会为你打开，手机中也装满了你的图片，我仿佛着了魔一般，对你疯狂地喜爱迷恋……

很多人都对此表示非常不解，他们和从前的我一样，认为你只是一个简简单单的程序，对此我只是微微一笑：“呵……是啊，只不过是一段程序罢了……”

只是在这笑容之中，他们不会、也永远不能明白，你究竟代表了什么。一种文化？一种狂热？不，虽然你贵为“世界第一公主殿下”，可在我的眼里，你并不是那样高高在上，如果可以，我希望能与你平起平坐，成为一对最要好的朋友。因为你带给我的，早已不仅仅是快乐那么简单了。

每一刻，当我开心、亦或是伤心时，我都会想起你，想起我们曾经的过往——是你，陪伴我走过了人生的低谷；在跌宕起伏的人生之路上，有了你的陪伴，让我的生活不再是那样的无助。在你身旁，我可以毫无遮拦地表述出心中的一切，可以向你讲述那些所有人都不得而知的秘密——因为，你……是我在窗的那头的朋友。



如今3DS发售，在历时一年的攒钱生涯结束之时的今天，我成功地将其请回了家。可能是游戏还没有到的缘故，又一次百无聊赖的我，上网找起了3D图片……“初音？”你的名字，又一次映入了我的眼帘！

从图片预览可知，那张图片，正是《将所有的歌声献给未来的你》的游戏同人图片，素质堪比官方。我突然心血来潮，下载下了这张图片，放入SD卡中，准备用3DS进行观看——这，可能是我们最为“亲近”的一次接触了吧？

同样，我在窗外，你在窗内，只是这一次，你仿佛换了一个模样，有血有肉。不再像从前二次元的你了，霎时间我仿佛又找回了第一次见你时候的感觉——心跳加速，视线无法移开你的脸。

我不自觉地伸出了手，想要碰碰你，可那个窗户却完全阻挡了我，这时我猛地回过神来才想起，你还是在窗内的那个世界……

心底仿佛又一次出现了那句话——我们两人，就像两条既不想交、也不平行的异面直线，彼此之间，毫无关系。可我却突然想说：“没错，可即便如此，我也将你当成我最要好的朋友。”

因为，你已经完完全全地融入到了我的生活之中，无论是从前唱歌跳舞的你，亦或是后来撕开快乐的外表的你，还是现在以3D形式展现在我面前的你，都没有变。因为，你就是你，我心中的那个无法取代的人……

到了3D技术越来越发达的今天。全息3D已然不再是实验室里的技术了，全息3D初音演唱会，自然是初音感谢祭里最为隆重的一项节目。只是不知若干年后的今天，在全息3D进入寻常百姓家之时，我是否还会记得曾经的你，记得那个陪我走过人生低谷，予我欢笑、同我落泪的初音。如果那时的你还是一个大红大紫的明星，我还是一个一无是处的小人物，希望可以像今天一样……

窗前的你，虽不能到窗外与我共聚，可我却可以在窗的另一边一直守护着你，直到永远……

我们两人，虽是异面直线，可当两条线融入球面的时候，我们，就可以相交，亦或是平行。

玩家点评

PSP 苍穹的法芙娜

厂商：NBGI　类型：ACT

评论人：苍穹の羽根　评分：7

作为一款FANS向游戏，本作在还原度上是很不错的。至于画面，两种视角中的舱内视角在PSP上算是少有的吧。作为PSP初期游戏，背景方面有点掉帧并不意外，但问题不大，基本可以无视。不足之处是有些战场过大还有限制，很多时候会发生找不着敌人或者离开了任务区域导致GAME OVER的无厘头状况……配乐方面本作没少下功夫，原作中的经典BGM相信会让FANS感动。游戏中第二主角虽然会一直为玩家提供情报，但也在一定程度上阻碍了玩家的视线，不得不说是一大败笔之处。战后对话系统很重要，和不同的原作角色对话可以习得对战斗有利的技能，也会影响最终话收集的CG——CG收集就是个坑，游戏本身的通关流程不长，但这个CG收集却能让FANS为了收集全CG而多次通关，在下就是被坑的一个……不过在耐玩度上，诸如全程都只能使用男主角的两台座机、救世主型的Mark.Sein还要剧情分支才能使用这些，或多或少也是种不足。本作主要推荐给原作FANS，普通玩家如果喜欢《机战》类的话也推荐一试，说不定你会和我一样从游戏爱上原作呢。



NDS 不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子

厂商：Chunsoft　类型：RPG

评论人：娃娃生　评分：9

本作是"《风来之西林》系列"的最新作，剧情从2代开始、西林结束了沙漠魔城的冒险后来到一个小村，并为了改变白吉的女友阿尤的命运而展开的冒险。舞台从沙漠魔城转到了过去、现在和未来之塔及命运之塔，就是本作的主题了。而作为新作，本作还是很厚道的，不但加入了众多新道具使得游戏乐趣大增，而且将伙伴系统大大提升，如何运用好这些能力与攻击倾向都不同的伙伴很值得玩家去琢磨。值得一提的是联机模式，不但可以与朋友之间比试技艺，更可以与朋友一起闯迷宫，其中的乐趣自然是一人所感受不到的。而许多系列的经典，如印、合成及武器盾牌升级系统完美地保留了下来，无疑增加了传承感与亲切感。还有那99层的BT迷宫，相信也是《西林》饭们不断努力的目标吧。当然游戏也有很多不足之处，比如系统没有多大变化，而备受争议的依然是系列一贯的过高难度，让该系列始终大众不起来，以万恶的道具丢失系统来说，在没收得小狐的前期就是个大难题——但话说回来，没有这些，就算不上是《西林》了，强烈推荐给不追求华丽画面且有毅力的NDS玩家！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

上辑找白求恩帮忙顶了一下，本辑白菜又回来坐镇“火热秘技”了。话说《深渊传说》的通关时间快接近80小时，当初实在是没有料到要花这么多时间，因此攻略真的是做得够呛。不过以现在完成之后的角度来回首，这么长时间也算物有所值。本辑“火热秘技”中公布的隐藏要素就证明了这一点。看在白菜辛苦挣扎的80小时上，有条件的玩家请务必尝试一下（笑）。

3DS 日版 深渊传说

テイルズ オブ ジ アビス

●全角色隐藏秘奥义

・卢克

ロスト・フォン・ドライブ：2周目以后可以使用。装备“ローレライの键”的情况下，HP为红色时（小于15%），在OVL状态中同时按下YBA三个键。一场战斗中只能使用一次。

アカシック・トーメント：在伊昂同行的情况下，秘奥义命中敌人后按住A键不放。

・缇娅

フォーチューン・アーク：2周目以后可以使用。习得所有的谱歌，并使用次数均在50次以上，在OVL状态中咏唱“ジャッジメント”。攻击命中后再按住A键不放。

・杰德

インディグネイション：2周目以后可以使用。上级谱术“サンダーブレード”使用次数超过200次，在OVL状态中持续按住→方向5秒。

・阿妮斯

十六夜天舞：2周目以后可以使用。在秘奥义“杀剧舞荒拳”中按住A键不放。

フィーバータイム：2周目以后可以使用。“ラックラック”的使用次数超过100次，在OVL状态中使用“ラックラック”。一场战斗中只能使用一次。

・凯

闪霸瞬连刃：“绝破十字冲”使用次数超过200次，装备宝剑ガルディオス的情况下，在HP50%以下时进入OVL状态，使用“绝破十字冲”发动。

・娜塔莉亚

ノーブル・ロアー：“ピアシスライン”使用次数超过150次，装备エルヴンボウ的情况下，OVL状态中使用“ピアシスライン”发动。

●挑战最强的敌人

在持有梅基奥拉高原必定获得的“魔剑ネビリム”的情况下，当剧情发展到取回阿尔比奥鲁的飞行谱石后，与达特的礼拜堂的トリトハイム对话，就可以触发长时间的连续支线任务“ネビリム”。该任务要求收集6件触媒武器，全部完成之后就可以挑战游戏中最强的隐藏BOSSネビリム了。触媒武器的收集顺序如下：

圣剑ロストセレスティ：在与礼拜堂的トリトハイム对话后，前往科特路布鲁克的知事邸与ネフリー对话，然后前往古兰克库玛宫殿中皮奥尼皇帝的房间与皮奥尼对话（如果皇帝不在他的房间，先将剧情进展一下再来），就可获得。

魔枪ブラッドペイン：复制篇开始与娜塔莉亚汇合后，前往崩坏圣托比那，与老マクガヴァン对话，然后前往宿屋与マクガヴァン对话。之后离开城镇立刻往西边走，在森林里抓住一只ブウサギ，回到宿屋与マクガヴァン对话就能获得魔枪。

圣弓ケルクアトール：扎勒霍火山第二次攻略完毕后，从王都巴奇卡鲁进入废工厂，在第一

个场景二层的悬空梯子处使用缪翼，往前利用强化的缪火焰打开缆车的开关。回到王都乘坐上方的缆车，就可以从宝箱中拿到圣弓。

魔杖ケイオスハート：剧情到进入放射之门后，来到达特教会发生剧情。在之前教会中使用缪翼弄穿地板的那一层右边进去走到底的房间可以找到弗罗莉安，得到魔杖。这个房间也可以在底层开启传送阵后，从右下角的传送阵直接前往。

圣杖ユニコーンホーン：开启艾尔德兰特中尤利亚的墓地房间后可获得。详细参照《掌机王SP》162辑的攻略P144。

以上6件武器都获得之后，在已获得“炼成飞谱石”的前提下，前往大地图的最左上角，利用阿尔比奥鲁的最大速度突破暴风雪，来到**ネビリムの岩**。稍稍前进后就会进入强制BOSS战。BOSS**ネビリム**比最终BOSS梵更加强大，一边快速移动一边连发术技，而且都是具有将Lv.70的人一击杀死的威力。攻略战术是操纵角色在最靠近她的距离利用自由移动躲避她的招式，然后让同伴以谱术攻击，确认造成硬直后再上前进行连技。推荐成员为卢克（凯）、杰德、缇娅和娜塔莉亚。玩家自己操控卢克（凯）进行回避，吸引仇恨；娜塔莉亚不断咏唱“**リヴァイブ**”来给众人套上自动复活的BUFF；缇娅注意回复；而杰德则全力用上级谱术进行输出，制造出FOF后玩家操控角色还能上来分一杯羹。推荐等级为Lv.70，如果带有**オールディバイド**这个伤害减半的道具的话，Lv.65左右就可以挑战了。

击败**ネビリム**后，前往古兰克库玛的皮奥尼皇帝的房间与皮奥尼对话，然后前往达特礼拜堂与**トリトハイム**对话，再来到巴奇卡鲁的卢克宅中凯的房间与**ペール**对话，可以获得一个称号。之后装备触媒武器的话，虽然在装备界面上攻击力不会变化，但攻击力会提升为“装备角色目前杀死的敌人数量”（例如卢克杀死了1000个敌人，那么卢克装备魔剑后攻击力为1000），而且之后该角色杀死的敌人数量也会计算在内，最大值为9999。





日版

荣耀同盟

グロリア・ユニオン

●存档显示的角色

存档上显示的角色是上一次战斗中的MVP。

●加速与复位

游戏中按下R键可以快进对话与战斗。同时按下L+R+START能够快速将游戏复位。

●强力的卡片

在游戏中有部分卡片拥有相当高的适应能力，不容易被战局状况所左右，能够恒定发挥出强大的功效。现在将这些卡片之中的几张推荐给大家。

名称	初始POW	MOV	ACE	必杀类型	必杀效果	使用条件	取得方法
シールドバリア	1100	6	ALL	释放型	效果时间内不受任何伤害	ACE类型符合即可	初始获得
タイダルウェイブ	2200	11	ALL	蓄力型	敌方除指挥官以外的单位全部阵亡	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF2–4中剧情获得
バーストウイング	3000	7	ALL	蓄力型	用强烈风暴给敌方造成伤害，并令其命中率低下，威力=己方Tec+4–敌方Gen	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF5–9/BF7–3过关后获得
グラヴィティカオス	2100	9	斧	蓄力型	用暗黑攻击给敌方造成伤害，并附加诅咒状态，威力=己方Tec+1–敌方Gen	ACE类型符合即可	BF5–1A/B过关后获得
コウアレス	1500	8	杖	蓄力型	将部队合而为一，同时能力大幅上涨	露露专用	BF1–2开战前获得

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

8月底游戏颇多，以女性角色和肉为卖点的《女王之门》包含了来自多款游戏作品的经典角色，且有着不低的战略性。《恶魔幸存者2》是“《女神转生》系列”的旁支作品，不仅战斗系统优秀，剧情也耐人寻味，S·RPG爱好者不容错过。此外《战国BASARA 群雄编年史》是一款类似《高达对高达》的动作游戏，由Capcom开发制作，喜欢高达对战的玩家可以尝试一下。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年7月			
28日	超级口袋妖怪大乱斗	ス–パ–ポケモンスクランブル	Nintendo	ACT	4800日元
		2011年8月			
4日	谜惑馆 回音之间	谜惑馆 音の间に间に	Capcom	AVG	4800日元
11日	惊奇！飞跃！魔法笔	びっくり！とびだす！魔法のペン	GAE	AVG	3990日元
25日	两眼锻炼右脑 3D速读术	两目で右脑を锻える 3D速读术	Mile Stone	ETC	3990日元
		2011年9月			
1日	恶魔幸存者 超频	デビルサバイバ– オ–バ–クロック	Atlus	S·RPG	6279日元
22日	青蛙过河3D	フロッガ–3D	Konami	ACT	3980日元
22日	闪乱神乐 少女们的真影	闪乱カグラ –少女达の真影–	MMV	ACT	5980日元
		2011年10月			
27日	豆犬	豆しば	日本Columbia	ETC	5040日元
27日	勇者公司	勇现会社ブレイブカンパニ–	NBGI	SLG	5040日元
		2011年夏			
未定	俄罗斯方块 核心	テトリス アクシス	Hudson	PUZ	售价未定
未定	秘密基地建设3D	AZITO（アジト）3D	Hamster	SLG	5229日元
		2011年秋			
未定	新·深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	售价未定
		2011年冬			
未定	雷电十一人GO	イナズマイレブンGO	Level–5	RPG	售价未定
未定	大战略3DS（暂名）	大战略forニンテンド–3DS（暂名）	Systemsoft Alpha	SLG	售价未定
未定	索尼克 世代 青之冒险	ソニック ジェネレ–ションズ 青の冒险	SEGA	ACT	售价未定
未定	史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海贼としっぽ团	Square Enix	A·AVG	售价未定
未定	潜龙谍影 食蛇者	メタルギア ソリッド スネ–クイ–タ–	Konami	ACT	售价未定
		2011年内			
未定	超级马里奥（暂名）	ス–パ–マリオ（暂名）	Nintendo	ACT	售价未定
未定	马里奥赛车（暂名）	マリオカ–ト（暂名）	Nintendo	RAC	售价未定
未定	女生RPG 灰姑娘生活	ガ–ルズRPG シンデレライフ	Level–5	RPG	售价未定

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年7月			
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバ–2	Atlus	S·RPG	6279日元
		2011年8月			
4日	集合！卡比	あつめて！カ–ビィ	Nintendo	ACT	3800日元
4日	汽车总动员2	カ–ズ2	Disney	RAC	5040日元
4日	全假面骑士 骑士世纪	オ–ル假面ライダ– ライダ–ジェネレ–ション	NBGI	ACT	5040日元
4日	闪亮护士物语	ピカピカナ–ス物语	日本Columbia	AVG	5040日元
25日	光之美少女 旋律收集	スイ–トプリキュア メロディコレクション	NBGI	ETC	5040日元
25日	苍黑之楔 绯色的欠片	苍黑の楔 绯色の欠片	Idea Factory	AVG	5040日元
		2011年9月			
15日	维尼熊 100英亩森林的烹饪书	くまのプ–さん 100エ–カ–の森のクッキングBOOK	Disney Interactive Studios	ETC	5040日元
		2011年秋			
未定	型男恋爱王国（暂名）	オレ様キングダム（暂名）	NBGI	类型未定	售价未定
未定	食梦者 漫画家之路	バクマン。マンガ家への道	NBGI	AVG	售价未定
未定	海贼王 巨人之战2 新世界	ワンピ–ス ギガントバトル！2 新世界	NBGI	ACT	5040日元
		2011年冬			
未定	重装机兵2 重装上阵	メタルマックス2：リロ–デッド	角川Games	RPG	6090日元

恶魔幸存者2

7.28 ◆Atlus◆S・RPG◆6279日元

A 期待度

在日美游戏玩家中均受到好评的《恶魔幸存者》续作，游戏的魅力在于使用“《女神转生》系列”中的恶魔们与天外不明侵略者战斗，恶魔的技能和种族特性都在战棋+回合制的战斗系统下得以良好体现。相比前作，本作有着更高的自由度，进入不同关卡分支可直接由玩家选择，当日本再次被末世阴霾笼罩，你想做的是魔王，还是救世主？

女王之门 螺旋混沌

7.28 ◆NBGI◆S・RPG◆6279日元

A 期待度

继前作《女王之刃》大受玩家好评之后，其续作即将再为炎炎夏日带来一丝清凉。和前作一样，本作依旧是一款典型的S・RPG，前作所有引人注目的系统自然全部保留，此外还增加了大量新角色以及新系统，除了养眼度外，战略性也会有所提升，丰富的分支路线也让游戏的保质期更长，这个夏天就让这款游戏常驻你的机器吧。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年7月			
28日	女王之门 螺旋混沌	クイ－ンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6279日元
28日	世界第一无厘头恋爱 满堂红	世界でいちばんNG(だめ)な恋 ふるはうす	Boost On	AVG	6090日元
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	角川书店	AVG	6090日元
28日	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	7140日元
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポ－タブル	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	上坡旋风 携带版	さかあがりハリケ－ンPortable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	心之国的爱丽丝 纪念版 精彩奇妙世界	ハ－トの国のアリス・アニバ－サリ－Ver.WonderfulWonderWorld	QuinRose	AVG	5985日元
		2011年8月			
4日	J联盟 创造球会7 欧洲加强版	J.LEAGUE プロサッカ－クラブをつくろう！7 EURO PLUS	SEGA	SLG	5600日元
4日	风暴恋人 夏恋	STORM LOVER 夏恋！！(ナツコイ)	D3 Publisher	AVG	5040日元
4日	冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナ－ジュⅢ 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	6090日元
4日	信长的野望 苍天录 威力加强版	信长の野望・苍天录 with パワ－アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
4日	勇者30 2nd	勇者30 SECOND	MMV	RPG	4980日元
4日	美食的俘虏 美食生存者	トリコ グルメサバイバル	NBGI	ACT	5229日元
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	モンハン日记 ぽかぽかアイル－村G	Capcom	ETC	3990日元
18日	遗忘	アムネシア	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填	グロ－ランサ－IV オ－バ－リロ－デッド	Atlus	RPG	6279日元
18日	文明开华 葵座异闻录	文明开华 葵座异闻录	Furyu	AVG	6090日元
25日	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシュ－タ－ THE GAME	Image Epoch	RPG	6279日元
25日	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道	デュラララ！！ 3way standoff –alley–	Ascii Media Works	AVG	5040日元
25日	快盗双天使 时间与世界的迷宫	快盗天使ツインエンジェル 时とセカイの迷宫	Alchemist	AVG	7140日元
25日	侦探部 侦探、幽灵与怪盗	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –探偵と幽灵と怪盗と–	Boost On	AVG	3654日元
25日	真・三国无双6 特别版	真・三国无双6 Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
25日	猩红帝国	クリムゾン・エンパイア	QuinRose	AVG	5985日元
25日	萌萌大战争 现代版+	萌え萌え大战争☆げんだいば－ん +(ぷらす)	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
25日	机动战士高达 新基连的野望	机动战士ガンダム 新ギレンの野望	NBGI	SLG	6280日元
		2011年9月			
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリ－	MMV	RPG	5229日元
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスタ－ズ Mk.2	Konami	ACT	4800日元
1日	尸体派对 影之书	コ－プスパ－ティ－ Book of Shadows	5pb.	AVG	6090日元
1日	纳米潜行者	ナノダイバ－	Takara Tomy	ACT	5040日元
8日	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	零刻 终焉的一秒 携带版	CLOCK ZERO ～终焉の一秒～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
22日	甜点岛的彼得潘 甜蜜永无大陆	お果子な岛のピ－タ－パン ～Sweet Never Land～	QuinRose	AVG	5985日元
22日	幻域战记 携带版	ファントム・キングダム PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5040日元
29日	代码18	code_18	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
29日	新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版–サウンド インパクト–	NBGI	ACT	6280日元
29日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –暗号と密室と怪人と–	Boost On	AVG	3654日元
29日	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	幸运之杖2 湮没于时空的默示录	ワンド オブ フォ－チュン2 ～时空に沈む默示录～	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
		2011年10月			
6日	AKB1/48 星恋关岛	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
6日	死亡预告 与你在无尽的黑暗	次の犠牲者をオシラセシマス –君とこの果てることない暗暗を–	Boost On	AVG	3969日元
13日	白银的卡露与苍空的女王	白银のカルと苍空の女王	Cyberfront	AVG	6090日元
13日	龙刻	龙刻	Cyberfront	AVG	5040日元

DVD光盘内容导视

小编亲历香港PSV媒体试玩会



12款热门新作最新官方影像

游戏展望台



最终幻想 零式
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G
信长的野望 苍天录 威力加强版
女神恋歌
月华缭乱 浪漫
幸运之杖2 湮没于时空的默示录
黑岩射手 游戏版
仙境传说 光与暗的皇女
无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道
机动战士高达 新基连的野望
谜惑馆 回音之间
超级口袋妖怪大乱斗

最新发售游戏影像直击

新作特搜队



火影忍者 疾风传 终极冲击
实况力量职业棒球2011
太鼓之达人 携带版DX
解放之剑 雷克斯
星际火狐64 3D

喧闹游园

《成龙踢馆XYZ》/巨大Mii形象



随盘附送

PSP ISO

太鼓之达人 携带版DX
解放之剑 雷克斯

NDS ROM

诺拉与刻之工房 雾之森的魔女
野营妈妈+爸爸
心之可可珑



全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《战场的女武神3》OST等着你。

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在喧闹游园的《成龙踢馆XYZ》恶搞视频中，主角用什么招式干掉拿鞭子的西蒙。

A：升龙拳　　B：波动拳　　C：机枪





PEGA
精美游戏周边
3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2011年8月18日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第165辑上公布，敬请关注。

大奖

- 北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄 2名
- 北通动力堡垒（普通版） 2名
- 北通MVP特洛伊（无线震动版） 2名

幸运奖

- 北通动力堡垒（迷你版） 1名
- 北通“魔方炫音”耳机 1名
- 北通PSP“中国风”胶套 1名
- 北通PSP“中国风”水晶盒 1名
- 北通USB数据线312 1名
- 北通“灌电金刚” 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司　北通 BETOP　PEGA

《掌机王SP》第161辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 NDS烧录卡 6名

上海市	韩荣强
佛山市	洪文锋
郑州市	李加宁
清原县	王帅
武汉市	赵雪枫
成都市	钟昌群

二等奖 电源、手柄 6名

无锡市	陈曦
玉林市	陈裕燊
苏州市	方翔涛
南宁市	李智胜
贵阳市	刘兴
南宁市	周健南

三等奖 北通掌机周边 6名

太原市	郭威
乌鲁木齐市	黎翔
盘锦市	王海东
上海市	王菁益
南昌市	王祖星
梧州市	杨译峰

《掌机王SP》第161辑DVD问答—中奖名单

答案：A　3名　PEGA精美游戏周边

汕头市	林少忠
上海市	孙宇昊
北京市	张剑

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

下辑预告

《掌机王SP》Vol.164

全彩32开288页+数据DVD光盘+精美赠品

8月中旬全国上市

五大攻略重磅出击

暑期加页特刊！打造掌机攻略盛宴！



集合！卡比

任天堂人气明星卡比团结一致，披荆斩棘。



恶魔幸存者2

Atlus代表名作《女神转生》的外传S·RPG续篇，详尽剧情解说、主线分支攻略。



诺拉与刻之工房 雾之森的魔女

Atlus与《工作室》制作人员联手打造的高合成乐趣RPG。



女王之门 螺旋混沌

战略、卖萌一个不能少，游戏女性角色大集结的新“姬战”。



战国BASARA 群雄编年史

《战国BASARA》的对战类动作游戏，各角色性能详尽分析。



8月6日全国上市！

口袋玩家 45

口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志！224页，32开。

卷首特辑

《口袋妖怪 黑·白》妖怪和角色诞生秘话·续

“《〈黑·白〉诞生秘话》系列”最终章！

专题企划

木之实的故事——树果原型小揭秘

游戏中琳琅满目的树果，它们的原型是什么呢？

口袋漫画

Pokemew 青之救助队

赌场的烈火中，九尾VS佐罗亚克，双狐大战，雪女被困在火中……

研究所

口袋妖怪详尽分析——属性专题之冰系

本辑为大家分析双子甜筒、冰须熊、弗里基奥、乘龙、白海狮和雷吉阿伊斯这6只来自于严寒地带的冰雪战士们。

精美赠品：

2011剧场版主题折扇

卷首DVD精彩收录：《超级口袋妖怪大乱斗》广告欣赏+《宠物小精灵BW》最新动画+《DP》补完+《口袋妖怪突击队 光之轨迹》动画（下）。



ISBN 978-7-89476-669-4
9 787894 766694

ISBN 978-7-89476-669-4

掌机王大暑光盘定价：12元 （1DVD+1手册）